• DISCIPLES • TRAITORS GATE • SUPREME SNOWBOARDING
• URBAN CHAOS • NATIONS: FIGHTER COMMAND • RAYMAN 2

RPG PLANESCAPE TORMENT

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

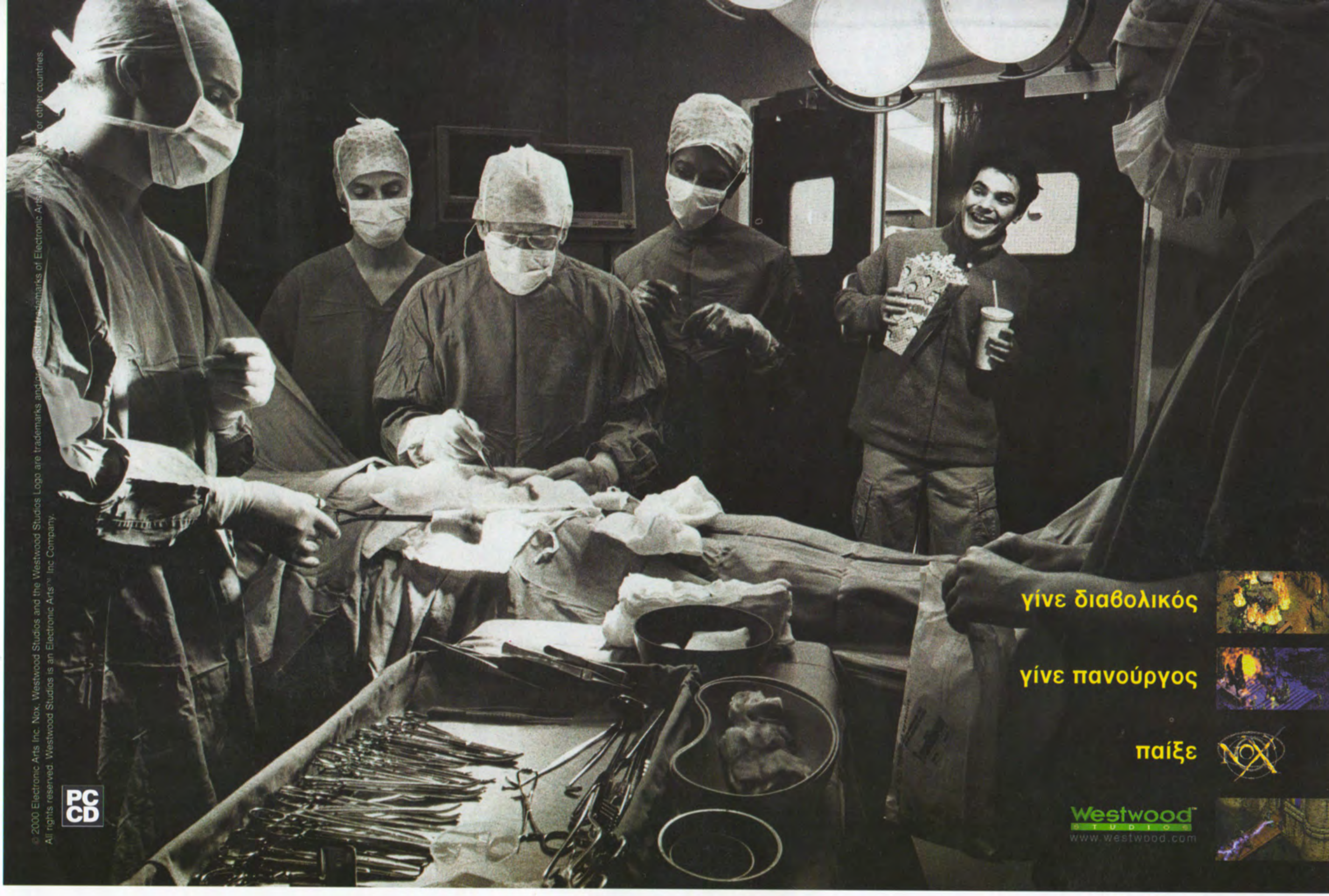
PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 116 15 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



BLEEM!
ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ PLAYSTATION!

GAME COMMANDER: ΔΩΣΤΕ ΦΩΝΗΤΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΣΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ


γίνε διαβολικός
γίνε πανούργος
παίξε
Westwood STUDIOS
www.westwood.com
PC CD
© 2000 Electronic Arts Inc. Nox, Westwood Studios and the Westwood Studios Logo are trademarks and or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.
All rights reserved. Westwood Studios is an Electronic Arts™ Inc Company.

EDITORIAL

Εχει ο καιρός γυρίσματα... Ποιος θα μου το 'λεγε πως ύστερα από τόσα
χρόνια φανατικού PC gaming θα έφτανε η ώρα να ασχοληθώ με το
PlayStation. Μάλιστα, κύριοι, με το PlayStation. Αυτή την ακατονόμαστη
κονσόλα (με τα εκπληκτικά παιχνίδια ομολογουμένως), για την οποία εί-
χαμε διαπληκτιστεί άπειρες φορές με συναδέλφους κονσολάδες, υποστηρίζοντας
ο καθένας ότι τα παιχνίδια στην αγαπημένη του πλατφόρμα είναι καλύτερα. Τώρα
το Bleem! φέρνει πιο κοντά αυτούς τους δύο πολύ διαφορετικούς κόσμους.

Ετσι, τώρα στα... γεράματα, βρεθήκαμε να παίζουμε και με PlayStation. Για να
λέμε και του στραβού το δίκιο, δεν είναι η πρώτη φορά. Είναι, όμως, η πρώτη που
έπαιξα το Wu Tang σε PC! Ευτυχώς όχι στον δικό μου (αυτός καλά καλά ούτε τα
παιχνίδια για PC δεν μπορεί πια να εκτελέσει) αλλά σε έναν ισχυρό PIII στα γρα-
φεία του περιοδικού. Πώς ήταν; Κάπως περίεργη η αίσθηση, είναι η αλήθεια, κα-
θώς έπρεπε να παίζω με τα πλήκτρα - δεν υπήρχε joypad εύκαιρο. Από την άλλη,
είχα την ευκαιρία να παίξω παιχνίδια που πάντα ήθελα, έστω για να τα δω και μό-
νον - όπως το Gran Tourismo. Καλή φάση, δε λέω!

Ενα δεύτερο προγραμματάκι που δοκίμασα στον ισχυρό PIII του "PC Master"
(τώρα που βρήκαμε παπά...) ήταν το Game Commander το οποίο, αν μη τι άλλο, εί-
χε πολλή πλάκα. Μπορείς να δώσεις προφορικές εντολές σε κάποιο παιχνίδι χρη-
σιμοποιώντας αγγλικές λέξεις! Τα αγγλικά μου δεν είναι της Οξφόρδης, αλλά ού-
τε και του "πεταματού" κι έτσι κατάφερα να δώσω δυο-τρεις εντολές στο Quake
επιταχύνοντας την ανταπόκρισή του στις βολές. Οχι βέβαια ότι κέρδισα, αλλά του-
λάχιστον το διασκέδασα - άσε που ένιωσα λιγάκι σαν θεός (θου, Κύριε...), αφού τα
τερατάκια έπεφταν νεκρά μπροστά μου με μία μου λέξη (fire)! Ωστόσο, σε ένα
από τα simulations που δοκίμασα απέτυχα οικτρά, αφού καμία εντολή μου, όσο δυ-
νατά κι αν φώναζα, δεν στάθηκε ικανή να αποτρέψει το μοιραίο crash.

Οπως θα δείτε, το τεύχος αυτό έχει εμπλουτισθεί με στριπάκια κόμιξ καινού-
ριων σκιτσογράφων. Περιμένω γνώμες εξάπαντος!

Γιάννης Πατρίκος

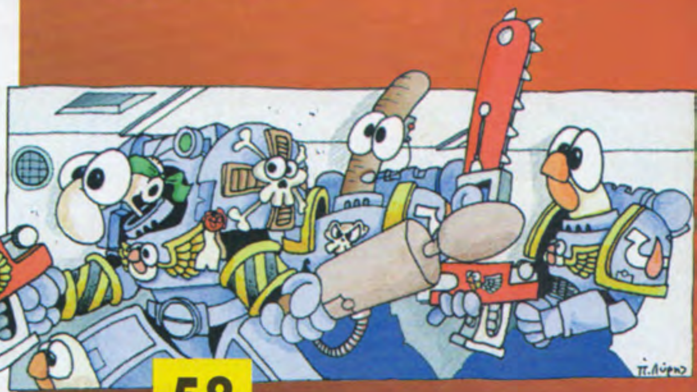
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



52 **Bleem!**
Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε για τον περίφημο PlayStation emulator.



58 **PC Master Κόμιξ**
Τρεις νέοι σκιτσογράφοι μάς δείχνουν το ταλέντο τους.



64 **Game Commander**
Χειριστείτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με τη... φωνή σας.

GAMECLUB

















80 Planescape: Torment
Ενα από τα καλύτερα RPGs των τελευταίων ετών.



92 Traitors Gate
Ενα adventure game με μεγάλη διάρκεια δράσης.



108 Rayman 2
Η επιστροφή του Rayman.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κ. Πέππας
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλώς ήλθατε στις σελίδες των συνοδευτικών CD-ROMs του "PC Master". Τα CDs μας και αυτό το δεκαπενθήμερο είναι γεμάτα με τα πιο καλά και πρόσφατα demos που κυκλοφορούν και φυσικά, όπως πάντα, με νέα trailers, screenshots και άλλα ενδιαφέροντα περιεχόμενα (ε, να μη σας τα πω όλα εδώ, γιατί δεν θα διαβάσετε το υπόλοιπο άρθρο). Σε αυτό το τεύχος, λοιπόν, σας έχουμε 12 συνολικά demos, τα: Allegiance, Animaniacs, Big Bang, Demolition Racer, Imperium Galactica 2, Minigolf Master, Killer Loop, Professional Bull Rider, Soldier of Fortune, Shogun, Nascar Racing 3 και PBA Bowling 2. Όσο για τα περιεχόμενα του δεύτερου CD-ROM, θα τα διαβάσετε στο σχετικό section.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

ALLEGIANCE

Το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα multiplayer on-line space combat simulator και μας έρχεται από τη Microsoft Games. Εσείς θα



ανήκετε σε μία από τις τρεις διαθέσιμες φατρίες του παιχνιδιού και θα υπερασπιστείτε την τιμή της φυλής σας μέσα από διαστημικές αερομαχίες εναντίον άλλων παικτών. Σημείωση: Το παιχνίδι παίζεται αποκλειστικά μέσω του Microsoft Gaming Zone. Αφού εγκαταστήσετε το παρόν demo, θα πρέπει να κάνετε sign in εκεί για να παίξετε. Και φυσικά πρέπει να έχετε ήδη εγκατεστημένο κάποιον browser (Internet Explorer 4.0 ή Netscape Navigator 4.0 και άνω) και ταχύτητα σύνδεσης τουλάχιστον 28,8Kbps. Τέλος, οι βασικές απαιτήσεις συστήματος είναι Pentium 200MHz και 32MB μνήμης.

ANIMANIACS: A GIGANTIC ADVENTURE

Ασφαλώς πολλοί από εσάς θα γνωρίζετε τι εστί Animaniacs. Πρόκειται για τη γνωστή σειρά κινουμένων σχεδίων, η οποία νομίζω πως προβάλλεται ακόμα από κάποιο κανάλι. Το παιχνίδι αυτό, λοιπόν, είναι ένα 2D side-scroller adventure και οι ήρωές του είναι οι Yakko, Wakko και Dot, όλοι προερχόμενοι από την ομώνυμη σειρά cartoon. Οι εχθροί σας μην περιμένετε να είναι τίποτα μεγάλα τέρατα ή υπερφυσικές μηχανές. Απεναντίας, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με μαϊμούδες, πιγκουίνους και υπερμεγεθυσμένους αρουραίους, ενώ θα πρέπει να μαζεύετε διάφορα κουτιά, ποπ-κορν και πίτσες που θα σας δίνουν πόντους. Ακόμη, θα μπορείτε να αποκτήσετε ειδικές δυνάμεις από διάφορα αντικείμενα (καρδιές, τούρτες, ατομικές μπάλες κ.ά.) και να περνάτε στα επόμενα επίπεδα με τη χρήση κάποιων μοχλών. Στο demo μας μπορείτε να παίξετε κάποια κομμάτια από 4 διαφορετικά επίπεδα του παιχνιδιού, εφόσον βέβαια διαθέτετε έναν Pentium στα 166 και 32MB μνήμης.

BIG BANG

Σύμφωνα με μία κοσμογονική θεωρία, εξαιτίας μίας μεγάλης έκρηξης (συμπτωματικά ονομάστηκε Big Bang) γεννήθηκε κάποτε το σύμπαν. Στην περίπτωσή μας, βέβαια, έχουμε να κάνουμε με ένα τρισδιάστατο διαστημικό shoot'em up. Εσείς θα πολεμήσετε ως εκπρόσωπος μίας εκ των πέντε συνολικά φυλών και θα λάβετε μέρος σε εκπληκτικές διαστημικές μάχες. Ο σκοπός όλως αυτών είναι η επιβίωση, η δόξα (όχι η Δράμας) και η διασφάλιση της υπεροχής της φυλής σας απέναντι στις άλλες. Το παιχνίδι κάνει χρήση του Direct3D, ενώ ζητάει από μέρους σας έναν Pentium 200MHz και 32MB μνήμης. Προσοχή: Για να τρέξετε το demo αυτό, θα πρέπει πρώτα να αντιγράψετε όλα τα περιεχόμενα του directory του στο σκληρό σας δίσκο, αλλιώς θα περιμένετε μάταια.



DEMOLITION RACER

Θυμάστε άραγε κάποιο παιχνίδι ονόματι Demolition Racer, στο οποίο μπαίνατε με ένα αυτοκίνητο σε μια αρένα και προσπαθούσατε να διαλύσετε τα πάντα, προτού προλάβει κάποιος να διαλύσει πρώτα εσάς; Αν ναι, το παρόν παιχνίδι είναι μια ευκαιρία να το ξαναθυμηθείτε, ενώ οι υπόλοιποι να το μάθετε. Και εδώ η υπόθεση είναι ακριβώς η ίδια, σε ένα παιχνίδι που έχει την επίσημη άδεια της US Demolition Derby Association και περιλαμβάνει πολλά αυθε-



ντικά μουσικά κομμάτια. Τρέξτε, λοιπόν, το demo και προσοχή μη σας έρθει κάποιος... προφυλακτήρας στο κεφάλι!

IMPERIUM GALACTICA 2

Ένα αρκετά αναμενόμενο sequel του γνωστού παιχνιδιού διαστημικής στρατηγικής που εμφανίστηκε το 1997. Θα πρέπει να εξερευνήσετε και να κατακτήσετε όλο το γνωστό σύμπαν, μέσω επιθέσεων, δημιουργίας αποικιών αλλά και υπερασπίσεως των κεκτημένων από άλλους εισβολείς. Θα μπορείτε εύκολα να επιβλέπετε όλη την πρόοδο της αυτοκρατορίας σας και να έχετε πρόσβαση σε οτιδήποτε αφορά σε αυτή. Το παρόν demo απαιτεί τη χρήση μιας κάρτας γραφικών συμβατής με Direct3D,



ενώ θα πρέπει να διαθέτετε και επεξεργαστή Pentium II 233MHz (300 συνιστώμενα) και 32MB μνήμης (προτείνονται 64). Αν λοιπόν το σύστημά σας αντέχει το "βάρος" αυτό, εγκαταστήστε το demo μας και απολαύστε το.

MINIGOLF MASTER

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που ασχολείται με το άθλημα του μίνι γκολφ, αλλά λίγο διαφορετικά από ό,τι θα περιμένατε. Τούτο διότι η υπόθεσή του δεν εξελίσσεται σε κάποιο συνηθισμένο γήπεδο, αλλά σε ένα ειδικά διαμορφωμένο εξωγήινο σύμπαν! Οι "πίστες" (courses) του παιχνιδιού λαμβάνουν χώρα σε διαφορετικούς πλανήτες του σύμπαντος. Η εταιρία που έχει αναλάβει το management αυτού του πρωτότυπου Minigolf Club διοργανώνει έναν μεγάλο διαγωνισμό με εκπροσώπους πολλών διαφορετικών φυλών από πολλούς πλανήτες. Μπορείτε λοιπόν να μαντέψετε ποιος θα εκπροσωπήσει τη φυλή μας, έτσι δεν είναι; Για να πάρετε μια πρώτη γεύση από τον κόσμο



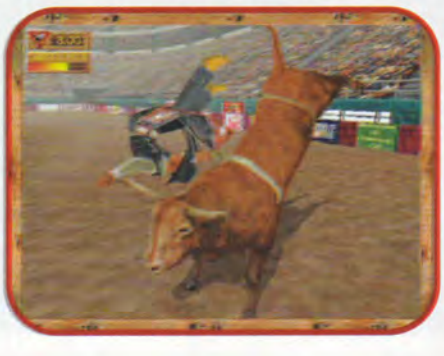
αυτό, θα πρέπει να διαθέτετε Pentium στα 166MHz, 32MB μνήμης και φυσικά το demo που θα βρείτε στο CD μας.

KILLER LOOP

Ένα παιχνίδι τώρα για τους λάτρεις της ταχύτητας. Πρόκειται για ένα φουτουριστικό παιχνίδι από την Crave, που φιλοδοξεί να κάνει όσους ασχοληθούν μαζί του να νιώσουν τον ίλιγγο της ταχύτητας. Για αυτό το σκοπό το σύστημα χειρισμού είναι αρκετά φιλικό προς το χρήστη. Για να μην έχετε προβλήματα... ταχύτητας, θα πρέπει η "μηχανή" σας να είναι τουλάχιστον Pentium 166, ενώ οι "στροφές" της μνήμης να φτάνουν τις 16 (MB).

PROFESSIONAL BULL RIDER

Οι λέξεις "Άγρια Δύση" τι σας θυμίζουν; Σίγουρα καουμπόηδες (όπως τους λέει και η γιαγιά μου), ινδιάνους, μονομαχίες και ροντέο. Το εν λόγω παιχνίδι, λοιπόν, έχει μια σχέση... στοργής με το τελευταίο, καθώς εξομοιώνει την "ταυρισία" (μια ελεύθερη απόδοση του όρου κατά το "ιππασία")! Στα ενδιαφέροντα στοιχεία του παιχνιδιού αυτού συγκαταλέγεται το γεγονός πως μπορείτε να παίξετε είτε ως cowboy είτε και ως ταύρος! Ακόμη θα περιλαμβάνονται 44 από τους καλύτερους παγκοσμίως cowboys, ρε-



αλιστικά dynamics (μέχρι και τραυματισμοί θα υπάρχουν) και τρισδιάστατα γραφικά.

SOLDIER OF FORTUNE

Ένα παιχνίδι για το οποίο έγινε αναφορά στο τεύχος 114. Πρόκειται ασφαλώς για έναν τίτλο που περιμένει πολύς κόσμος με ανυπομονησία, μια και οι πρώτες ενδείξεις δείχνουν πως θα είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι δράσης. Η υπόθεση είναι λίγο-πολύ γνωστή: Είστε ένας από τους καλύτερους μισθοφόρους στρατιώτες, με βασική αποστολή την επιβίωση. Στο παιχνίδι θα πρέπει να ταξιδέψετε σε πολλά μέρη του κόσμου, ώστε να φέρετε σε πέρας τις αποστολές που θα σας ανατίθενται, με σκοπό να "καθαρίσετε" μια διεθνή τρομοκρατική οργάνωση. Τα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας είναι πολλά, όπως πολλοί θα είναι και οι εχθροί που θα συναντήσετε και θα θελήσουν να εξασκήσουν την ικανότητά τους στο σημάδι επάνω σας. Ενα παιχνίδι που λαμβάνει χώρα στον



πραγματικό κόσμο και περιέχει ρεαλιστικές απεικονίσεις διάφορων τοπίων. Για να τρέξετε το demo που συμπεριλάβαμε για εσάς, θα πρέπει να έχετε στο οπλοστάσιο του υπολογιστή σας έναν Pentium τουλάχιστον 200MHz, 64MB RAM και έναν 3D επιταχυντή γραφικών. Δείτε το, γιατί αξίζει τον κόπο!

SHOGUN

Άλλος ένας τίτλος για τον οποίο έχετε πάρει πληροφορίες από άλλες στήλες του "PC Master", και που έχει ήδη αργήσει πολύ να κυκλοφορήσει. Πρόκειται για ένα real time strategy που εκτυλίσσεται εξ ολοκλήρου στην Ιαπωνία του 16ου μ.Χ. αιώνα. Απώτερος σκοπός σας είναι η δημιουργία της δικής σας αυτοκρατορίας. Ετοιμαστείτε λοιπόν για πολλές αιματηρές μάχες, στις

οποίες θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις κατάλληλες τακτικές προκειμένου να μην οδηγήσετε το στρατό σε σφαγή. Οι μάχες απεικονίζονται σε 3D περιβάλλοντα και φωτορεαλιστικά terrains. Φυσικά, πέρα από τις μάχες, θα πρέπει να φροντίσετε και άλλους παράγοντες που θα σας βοηθήσουν στη δημιουργία της αυτοκρατορίας σας (συλλογή πρώτων υλών και σημαντικών πόρων, διαχείριση της ζωής των πολιτών και των φαντάρων κ.ά.). Αν θέλετε να ζήσετε και εσείς την ατμόσφαιρα εκείνης της εποχής και να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας για το αν μπορείτε να γίνετε κυρίαρχος της Ιαπωνίας, τότε εγκαταστήστε αμέσως το demo που υπάρχει στο CD αυτό, και... Sayonara (σιγά μην είναι και Pantofla!).

NASCAR RACING 3

Τα παιχνίδια με θέμα τους αγώνες αυτοκινήτων Nascar εμφανίζονται το ένα μετά από το άλλο (λες και δεν υπάρχει άλλο



θέμα). Τέλος πάντων, στο CD-ROM μας θα βρείτε ένα demo του Nascar 3 της Sierra Sports. Το κυρίαρχο σημείο αναφοράς του είναι τα υψηλής ανάλυσης τρισδιάστατα γραφικά του, τα οποία υποστηρίζουν όλες τις σύγχρονες κάρτες γραφικών, ενώ ο ήχος είναι συμβατός με τα πρότυπα DirectSound3D και A3D. Τα αυτοκίνητα θα είναι τα αυθεντικά των Nascar αγώνων, ενώ θα δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να τα τροποποιήσει εξωτερικά όπως αυτός επιθυμεί. Ακόμη θα προσφέρει δωρεάν Internet Multiplayer υποστήριξη, Force Feedback συμβατότητα και θα περιλαμβάνει όλα τα αυτοκίνητα και τις διαδρομές των Bush Grand National series.

PBA BOWLING 2

Σας αρέσει το bowling; Αν ναι, μήπως βαρεθήκατε αλλού να σημαδεύετε και αλλού να καταλήγει η μπάλα, με αποτέλεσμα και εσείς να εκνευρίζεστε και να "προκαλείτε" -άθελά σας- και κάποια ειρωνικά σχόλια από κάποιον παρευρισκόμενο "ξερόλα"; Αν ναι, τότε αφήστε για λίγο τα bowling clubs και εγκαταστήστε αυτό το demo. Το παιχνίδι είναι το επίσημο bowling simulator της επαγγελματικής ομοσπονδίας του συγκεκριμένου αθλήματος. Η απεικόνιση των γραφικών είναι τρισδιάστατη και προσδίδει μεγάλο ποσοστό ρεαλισμού. Τέλος, το πρόγραμμα σας επιτρέπει να τροποποιήσετε πολλές παραμέτρους.

PC

CD No 2

Περνάμε αισίως στο 2ο CD-ROM γι' αυτό το τεύχος. Εδώ λοιπόν, εκτός από τα 6 trailers που θα βρείτε, υπάρχουν ακόμα μερικές εκπλήξεις. Στο directory extras, λόγου χάριν, περιλαμβάνουμε το patch που προσθέτει αγγλικό σπικάζ στο FIFA 2000, για όσους από εσάς έχετε πάρει την ελληνική έκδοση και δεν σας αρέσει η μετάδοση. Πέρα από αυτό, στο ίδιο πάντα directory, θα βρείτε νέα μουσικά κομμάτια από ανεξάρτητους καλλιτέχνες σε μορφή MP3 στο νέο section MP3 Kingdom [τα Dark Lion 2, Experiments with Time και Yours to Keep ανήκουν στους Mad Scientists, τα Gabriel, Homeworld, Majesty, Nox και Homeworld είναι ήχοι και μουσική από τα αντίστοιχα παιχνίδια (για να ακούσετε το τελευταίο θα πρέπει να αποσυμπιέσετε το αρχείο in_aif.zip στο directory PLUGINS του Winamp) ενώ τα υπόλοιπα ανήκουν στην υπέροχη τραγουδίστρια Fisher και το συγκρότημά της], καθώς και ένα αρκετά σατιρικό βιντεάκι, ονόματι Tie-Tanic. Ρίχτε του μια ματιά, αξίζει τον κόπο. Οι φίλοι του Mechwarrior 3 μην παραλείψετε να δείτε τους νέους multiplayer maps που περιέχονται επίσης στα extras αυτού του τεύχους. Ακόμη στα patches θα βρείτε μεταξύ των άλλων και ένα για το NBA Live 2000, το οποίο προσθέτει 12 ομάδες από τη φετινή "Ευρωλίγκα". Όχι, δεν κόψαμε τις υπόλοιπες από... τσιγκουνιά, απλώς το patch δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμη. Να είστε σίγουροι πως μόλις αυτό γίνει, θα το βρείτε εδώ. Τέλος, και αυτό το δεκαπενθήμερο έχουμε για εσάς όλους τους πρόσφατους drivers για τις καλύτερες κάρτες γραφικών και ήχου, καθώς και για CD-ROMs και Recorders.

TRAILERS
- Demolition Racers
- Interstate 82
- Shogun
- Το μυστικό άλμπουμ του θείου Albert
- Nox

SHAREWARE GAMES
- Arkanoid 2000
- Final Soccer Challenge

UTILITIES
- Getright 1.4.2
- Quickclean 4.0b
- AI Picture Explorer
- KFK 1.1
- Backup Xpress

PATCHES
- Championship Manager 2000
- NBA Live 2000
- Planescape Torment
- SWAT 3
- Wheel of Time

SCREENSHOTS
- Demolition Racer
- Interstate 82
- Tactical Manager 2
- Simon the Sorcerer 3D
- Shogun

SOLUTIONS
- Aztec
- Crystal Key



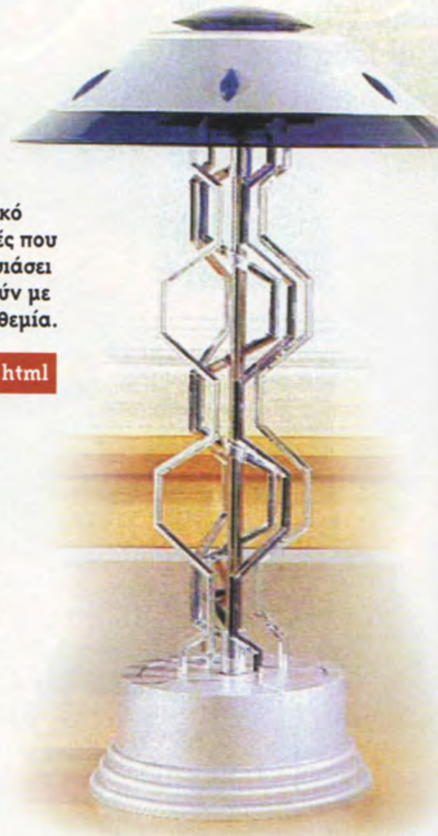
DRACULA
PC CD
PlayStation
Αποκλειστική διάθεση
BEACON
MULTIMEDIA
www.beacon.gr
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, 15231 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 6721997, 6747727-8, ΦΑΧ: 6712089, e-mail: beacon@beacon.gr, http://www.beacon.gr

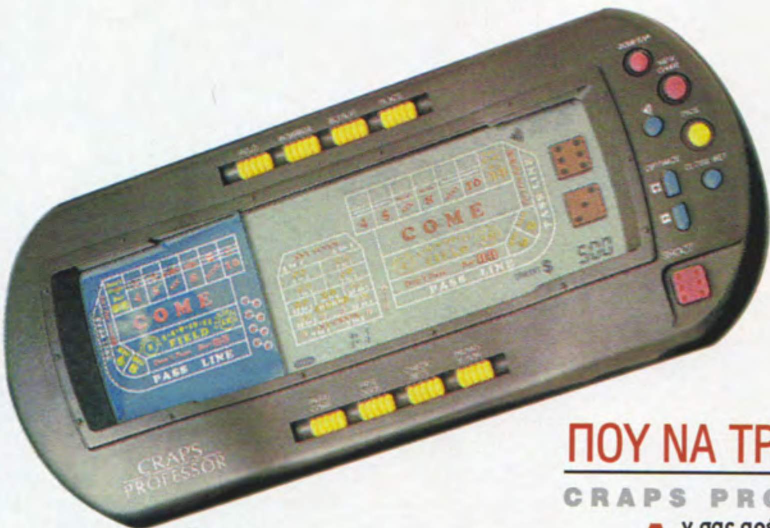
ΔΕΝ ΣΑΣ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΓΙΑ ΛΑΜΠΕΣ;

KINETIC SPHERE LAMPS

Έχετε ξαναδεί ωραιότερες λάμπες; Ναι, για λάμπες πρόκειται, αλλά κάπως ξεχωριστές: με εφέ "μικρό σύμπαν" ή "γεωμετρικό γλυπτό", οι λάμπες αυτές θα σας μαγέψουν σίγουρα με τις σκιές που δημιουργούν στον τοίχο, ενώ ακόμη και η εμφάνισή τους θα εντυπωσιάσει οπωσδήποτε τους φίλους που θα σας επισκεφτούν σπίτι. Λειτουργούν με ρεύμα και καταναλώνουν μόλις 15Watt η καθεμία.

info www.igadget.com/igadget/kinspherlam.html





ΠΟΥ ΝΑ ΤΡΕΧΕΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ ΛΟΥΤΡΑΚΙ!

CRAPS PROFESSOR

Αν σας αρέσουν τα τυχερά παιχνίδια, να κάτι που σίγουρα θα βρείτε του γούστου σας: Πρόκειται για έναν ηλεκτρονικό εκπαιδευτή αλλά και παιχνίδι ταυτόχρονα, με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να εξασκηθείτε στα ζάρια. Θα μάθετε όλα τα κόλπα και παράλληλα θα κατανοήσετε ακόμη και τις στρατηγικές που θα πρέπει να εφαρμόζετε για να είστε εσείς ο νικητής. Η μεγάλη οθόνη LCD σας καθοδηγεί και... καλό παιχνίδι.

info www.igadget.com/igadget/crapsprofessor.html



ΘΑ ΙΔΩΘΟΥΜΕ... ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ!

SAMSUNG SCH-M220 TV PHONE

Για ακόμη μία φορά η κορεατική τεχνολογία έκανε το θαύμα της. Αναφερόμαστε στην πρώτη συσκευή κινητής τηλεφωνίας που κυκλοφόρησε παγκοσμίως και περιλαμβάνει και τηλεοπτικό δέκτη! Η Samsung Electronics κατασκεύασε πρόσφατα το μοντέλο αυτό που διαθέτει οθόνη τύπου TFT-LCD, διαγωνίου 1,8 ιντσών. Αξίζει να σημειωθεί πως η συσκευή έχει μία και μόνο κεραία, ικανή να λαμβάνει τόσο τηλεφωνικά όσο και τηλεοπτικά σήματα (VHF/UHF), και λειτουργεί με τάση μόλις 3 Volt, ενώ η διάρκεια συνεχούς λειτουργίας της (ως τηλεόρασης) μπορεί να φτάσει τα 170 λεπτά.

info www.samsungelectronics.com

ΣΤΟ INTERNET, ΠΑΣΗ ΘΥΣΙΑ!

iBROW

Σύμφωνα με χονδρικούς υπολογισμούς, περισσότερα από 200.000.000 άτομα έχουν σήμερα πρόσβαση στο Internet, κινούνται σε αυτό και το εξερευνούν απ' άκρη σ' άκρη. Ο αριθμός αυτός αυξάνει καθημερινά με γεωμετρική πρόοδο, καθώς όλο και περισσότεροι άνθρωποι, στην προσπάθειά τους να έχουν πρόσβαση στο Internet, δηλαδή να επικοινωνήσουν με άλλους ανθρώπους, απευθύνονται σε εταιρίες που τους προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα. Internet browsing, e-mail, on-line shopping και ένα σωρό ακόμη όροι είναι πια λέξεις της καθομιλουμένης.

Η συσκευή iBrow προσφέρει έναν εύκολο και κομψό τρόπο πρόσβασης στο Διαδίκτυο χωρίς την ανάγκη χρήσης ενός PC. Κατασκευασμένη από την εταιρία Boundless Technologies, η iBrow λειτουργεί με τη βοήθεια ειδικού λογισμικού (με μοναδικό σειριακό αριθμό για κάθε συσκευή), το οποίο βρίσκεται εγκατεστημένο σε κεντρικό server της εταιρίας.

Ετσι, η πλοήγηση στο μαγικό κόσμο του Διαδικτύου είναι πια απλή και ταχύτερη όσο ποτέ.

info www.boundless.com/ibrow



Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΑΡΧΙΣΕ!

PHILIPS CDR775

Είτε ως CD-Audio, δίνοντας καινούρια έννοια σε αυτό που ονομάζουμε hi-fi, είτε ως CD-ROM, παρέχοντας απλόχερα 650MB αποθηκευτικού χώρου, το Compact Disc (σε κάθε μορφή του) σηκώνει εδώ και 20 χρόνια όλο το βάρος του νέου ψηφιακού κόσμου, στον οποίο ζούμε όλοι, με ένα και μοναδικό πρόβλημα: τη φθηνή παραγωγή πρωτοτύπων σε οικιακή βάση.

Εδώ και λίγο καιρό τα πράγματα άλλαξαν, και το μοντέλο CDR775 της Philips, ήδη επιτυχημένο στην αγορά, βρίσκεται στη διάθεσή σας και μπορεί να σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες εγγραφών από CD σε CD (για προσωπική χρήση και μόνο, εννοείται!).



info Philips Hellas, τηλ.: 01-4894301

ΧΡΩΜΑ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ!

SIEMENS S25

Το 1995 ήταν το εξεζητημένο αξεσουάρ που πολλοί κορόιδευαν! Πέντε χρόνια αργότερα υπάρχει κάποιος που δεν έχει κινητό; Λίγοι, ακόμη. Το νέο μοντέλο του γερμανικού κολοσσού πρωτοπορεί σε ένα σημείο αισθητικής: διαθέτει έγχρωμη οθόνη για να ξεχωρίζετε καλύτερα τα μηνύματα και τα εικονίδια. Φυσικά, εκτός από αυτό έχει όλα εκείνα τα τεχνικά χαρακτηριστικά που θα ήθελε ο καθένας στο κινητό τηλέφωνό του: ικανότητα λειτουργίας dual band, παλμική ειδοποίηση, εγγραφή ομιλίας, organizer, παιχνίδια, ενσωματωμένο modem για άμεση πρόσβαση στο Internet κ.ά. Το βάρος του δεν ξεπερνά τα 125 γρ., ενώ η μπαταρία του διαρκεί για 10 ώρες ομιλίας και 400 ώρες αναμονής. Μάλλον σας κάνει, ή όχι;

info Siemens Hellas, τηλ.: 01-6864111



O... άρχοντας των mainboards!

Η Microstar είναι μια νέα εταιρία, η οποία όμως έχει καταπλήξει τους πάντες με τα μοντέλα των mainboards που κατά καιρούς έχει κυκλοφορήσει. Το τελευταίο της δημιούργημα ακούει στο όνομα BX



Master και πράγματι τα χαρακτηριστικά του είναι ικανά να το καταστήσουν... master στο χώρο του. Σημαντικά χαρακτηριστικά του είναι η ύπαρξη 6 PCI slots, αλλά αυτό που κλέβει την παράσταση είναι η δυνατότητα σύνδεσης μέχρι και 8 συσκευών IDE, καθώς διαθέτει δύο υποδοχές UDMA33 και άλλες δύο UDMA66 (ως γνωστόν, κάθε slot δέχεται δύο συσκευές IDE). Δείτε λοιπόν όλα τα χαρακτηριστικά της mainboard αυτής, για να καταλάβετε και εσείς για τι μιλάμε:

Chipset: Intel (r) 82443BX
Clock Generator: 66MHz μέχρι 155MHz
Main Memory: 6 υποδοχές (οι 4 για DIMM), ενώ υποστηρίζει μέχρι και 384 (8Mx8) ή 768 (16Mx4) συνολικής μνήμης DIMM
Slots: 1 AGP (66/133 MHz 3.3v υποστήριξη), 6 32-bit master PCI, 1 16-bit ISA
On-Board IDE: 2 UDMA 33, 2 UDMA 66

Πέρα βέβαια από αυτά, υπάρχουν και τα υπόλοιπα γνωστά χαρακτηριστικά των σύγχρονων mainboards, δηλαδή 1 floppy port, 2 serial ports, 1 parallel port, 2 USB ports και 1 IrDA connector. Σίγουρα λοιπόν το BX Master είναι μια πολύ καλή λύση για όσους θέλουν ένα αξιόπιστο mainboard με πολλές δυνατότητες.

H Western Digital ανεβάζει... στροφές!

Η Western Digital είναι αναμφισβήτητα μία εκ των κορυφαίων εταιριών στο χώρο των σκληρών δίσκων. Σίγουρα πολλοί από εσάς θα διαθέτετε ήδη κάποιο μοντέλο της στο σύστημά σας. Η εν λόγω εταιρία, λοιπόν, είναι έτοιμη να λανσάρει στην αγορά δύο νέα μοντέλα, βασιζόμενα στο πρότυπο SCSI. Καταλαβαίνω πως αυτό δεν αποτελεί και τόσο τρομερή είδηση. Μη βιάζεστε όμως να βγάλετε συμπεράσματα. Δεν έχουμε να κάνουμε με κάποιον από τους γνωστούς δίσκους της κατηγορίας, καθώς το νέο μοντέλο, με την ονομασία Vantage, θα διαθέτει την εκπληκτική ταχύτητα 10.000 RPM, ενώ το πρότυπο που θα ακολουθεί είναι το Ultra2 SCSI. Η σχεδίασή του έχει γίνει με σκοπό να κινήσει το ενδιαφέρον servers και τεχνικών workstations,

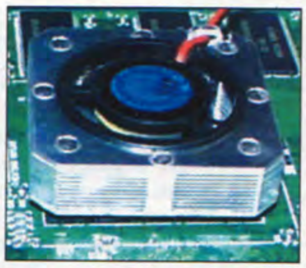


Western Digital

αλλά και να αποτελέσει μια πολύ καλή λύση για ισχυρά home PCs. Ο θόρυβος του δίσκου είναι σχεδόν ανύπαρκτος, ενώ δεν καταναλώνει μεγάλη ποσότητα ρεύματος. Φυσικά, για την απόδοση και την αξιοπιστία δεν χρειάζεται ιδιαίτερη αναφορά, ενώ οι νέοι αυτοί δίσκοι περιλαμβάνουν μια προηγμένη έκδοση του συστήματος προστασίας δεδομένων Data Lifeguard. Τέλος, το προϊόν έχει πιστοποιητικό ISO 9001 και καλύπτεται με τριετή εγγύηση. Ο Vantage θα κυκλοφορήσει (προς το παρόν) σε δύο εκδόσεις: μία με χωρητικότητα 18,3GB και μία στα 9,1GB.

Eνα cooler για τις κάρτες με TNT2

Ασφαλώς οι περισσότεροι από εσάς που διαθέτετε κάρτα με το γνωστό chipset της nVidia θα έχετε επιχειρήσει να κάνετε overclocking σε αυτή. Οχι από κακό σκοπό, αλλά απλώς θέλατε να βελτιώσετε τις επιδόσεις της, καθώς αυτές είναι κατώτερες από τις αντίστοιχες της έκδοσης Ultra. Ομως, ως γνωστόν, το overclocking (η λειτουργία σε υψηλότερη συχνότητα) έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση της θερμοκρασίας του επεξεργαστή και, στην προκειμένη περίπτωση, τη γρηγορότερη φθορά του ανεμιστήρα της κάρτας σας.



Η εταιρία Tenmax, λοιπόν, κατασκεύασε ένα ισχυρό ανεμιστηράκι (cooler), που θα φανεί σίγουρα ιδιαίτερα χρήσιμο σε όσους ανήκουν στην ανωτέρω κατηγορία. Το όνομά του είναι Tenmax Lasagna BGA cooler και η εγκατάστασή του είναι πάρα πολύ απλή, καθώς το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να βγάλετε το παλιό σας cooler και να τοποθετήσετε αυτό στη θέση του. Το συγκεκριμένο προϊόν, λοιπόν, είναι ένας καλός τρόπος για να διατηρήσετε σε φυσιολογικά επίπεδα τη θερμοκρασία της κάρτας σας και να αποφύγετε έτσι μερικές ανεπιθύμητες συνέπειες.

Διαχειριστείτε το σπίτι σας μέσα από το PC σας

Στη σημερινή κοινωνία, όπου οι υποχρεώσεις ολοένα αυξάνονται, πολλές φορές έχουμε την εντύπωση πως ο διαθέσιμος χρόνος μας δεν επαρκεί. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να ξεχνάμε μερικές φορές κάποιες υποχρεώσεις μας, άλλοτε αρκετά και άλλοτε λιγότερο σημαντικές. Ενα νέο πρόγραμμα από τη Singular, το οποίο διατίθεται αποκλειστικά από τα καταστήματα "Multirama", έρχεται για να προσφέρει μία χείρα βοηθείας σε όσους έχουν πολλές υποχρεώσεις.

Το εν λόγω πρόγραμμα ονομάζεται Smart Home Manager - Greece και ενσωματώνει σε μια ενιαία μορφή όλες τις λειτουργίες που κρίνονται απαραίτητες για την οργάνωση και την παρακολούθηση των προσωπικών οικονομικών και γενικώς των οικιακών δραστηριοτήτων. Τα βασικά υποσυστήματα που περιλαμβάνει καθώς και οι λειτουργίες που προσφέρει το καθένα από αυτά είναι τα ακόλουθα:

Λογαριασμοί - Πόροι
- Καταγραφή εσόδων-εξόδων
- Παρακολούθηση τραπεζικών λογαριασμών και δανείων
- Δυνατότητα σύνδεσης εσόδων-εξόδων με φορολογικές κατηγορίες

Οικιακές δραστηριότητες
- Καταγραφή διευθύνσεων και τηλεφώνων
- Παρακολούθηση ιατρικού ιστορικού
- Ασφαλιστήρια συμβολαίων
- Εγγυήσεις συσκευών
- Αρχειοθέτηση βιβλίων, δίσκων, περιοδικών κ.λπ.

Ημερολόγιο - Υποχρεώσεις
- Παρακολούθηση και υπενθύμιση ραντεβού και υποχρεώσεων
- Ενημέρωση ημερησίου, εβδομαδιαίου ή μηνιαίου ημερολογίου
- Λήψη και αποστολή e-mail σε μέλη της οικογένειας

Εκτυπώσεις - Γραφικές Παραστάσεις - "Έξυπνες" Συνδέσεις
- Περισσότερες από 150 εύχρηστες εκτυπώσεις
- Γραφικές παραστάσεις
- Προσαρμοσμένο μενού
- Προσωπικοί λογαριασμοί για κάθε μέλος της οικογένειας

Από ό,τι φαίνεται, το πρόγραμμα αυτό μοιάζει ικανό να αποτελέσει ένα πολύτιμο και εύχρηστο βοήθημα για την οργάνωση και την επίβλεψη των δραστηριοτήτων σας. Για περισσότερες λεπτομέρειες δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το πλησιέστερο κατάστημα της αλυσίδας "Multirama".

Ενα keyboard για τα palmtops

Τα palmtops αποκτούν ολοένα περισσότερους φίλους, καθώς γίνονται σιγά σιγά ένα χρήσιμο εργαλείο για πολύ κόσμο. Το keyboard που παρουσιάζεται εδώ είναι ένα μικρό φορητό πληκτρολόγιο, που κατά κάποιο τρόπο δίνει στο palmtop σας την εμφάνιση ενός laptop. Το εν λόγω μοντέλο είναι σχεδιασμένο για τη σειρά Palm III, ενώ μπορείτε να βρείτε και αντίστοιχο μοντέλο για τη σειρά Palm V. Σίγουρα δε, όσο περνά ο καιρός, όλο και περισσότερα μοντέλα θα προστίθενται στη λίστα αυτή. Η εγκατάσταση (ή αλλιώς η σύνδεση) γίνεται με τη χρήση ενός ειδικού driver (περιλαμβάνεται στο πακέτο), ενώ η μόνη "μηχανική" κίνηση που θα χρειαστεί να κάνετε είναι να εφαρμόσετε το palmtop σας στην ειδική υποδοχή του πληκτρολογίου. Πάνω στο



πληκτρολόγιο υπάρχουν 6 F (Function) πλήκτρα, τα οποία είναι πλήρως προγραμματιζόμενα. Το μοντέλο αποτελεί σίγουρα μια καλή πρόταση για όσους θέλουν να έχουν την αίσθηση αλλά και τη λειτουργικότητα του πληκτρολογίου ενός laptop στο palmtop τους.

flash

Ο πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών Bill Clinton (ελληνιστί Βασίλειος Κλύδωνας - "κλύδων" εις τη νεοελληνική σημαίνει αναταραχή, δεν ξέρω αν είναι σχετικό) πρότεινε την έγκριση ενός κονδυλίου 2 δισ. δολαρίων με σκοπό να εξουδετερώσει την ευπάθεια των υπολογιστών που περιέχουν μυστικότατες και σημαντικές κυβερνητικές πληροφορίες απέναντι στους hackers (μετά και τα τελευταία κρούσματα) αλλά και στους τρομοκράτες. Μένει να δούμε εάν η συγκεκριμένη προσπάθεια θα ολοκληρωθεί ή αν θα πέσει και αυτή στο κενό (ως συνήθως).

Οσοι βασανίζεστε από το δίλημμα "Windows ή Linux;" ίσως βρείτε τη λύση στην κατωτέρω είδηση: Το on-line κατάστημα λιανικής πωλήσεως "PC Shopping Planet" (www.shoppingplanet.com/start.htm) προσφέρει προς $499 έναν υπολογιστή που εμπεριέχει και τα δύο συστήματα εγκατεστημένα (Windows 98 se και Linux). Στη σύνθεση του συστήματος περιλαμβάνονται και τα εξής: επεξεργαστής K6-2 450MHz, 32MB SD-RAM (PC100) και 4,3 UDMA66 σκληρός δίσκος. Αν θέλετε, μπορείτε να αγοράσετε και κάποια οθόνη (δεν περιλαμβάνεται στο σύστημα) από τις διαθέσιμες που θα βρείτε εκεί.

Ο κόσμος όλος σε μια εγκυκλοπαίδεια. Πώς θα σας φαινόταν η πραγμάτωση του ανωτέρω τίτλου; Οχι και άσχημη ιδέα, έτσι δεν είναι; Η υλοποίηση αυτή, λοιπόν, ονομάζεται INM World Book Millennium Deluxe και περιλαμβάνει 4 CDs, τα οποία περιέχουν όλα τα μέχρι σήμερα δημοσιευμένα εγκυκλοπαιδικά άρθρα -ξεκινώντας από το πρώτο που γράφτηκε ποτέ- και όχι μόνο. Αποτελεί μια πολύ καλή πηγή πληροφοριών για όλη την οικογένεια και ιδιαίτερα για μαθητές, φοιτητές αλλά και δασκάλους ή καθηγητές! Το πακέτο εν συντομία περιλαμβάνει:
- φωτογραφίες, βίντεο και ηχητικά ντοκουμέντα σχετικά με διάφορα θέματα,
- ακριβείς γεωγραφικούς χάρτες και λεπτομερή εικονογράφηση
- πανοράματα (virtual πάντα) 360 μοιρών και φωτογραφίες για μια τρισδιάστατη εξερεύνηση,
- εικονικό surfing, το οποίο σας μεταφέρει σε εξομοιωμένα sites των τελευταίων 100 ετών.

Πληροφορίες για αυτή την interactive εγκυκλοπαίδεια μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://orders.xoom.com/wbmd011/rchwbmd131

PlayStation 2: Κίνδυνος για τα PCs;

Μέχρι και σήμερα η κυριαρχία των home PCs απέναντι στις παιχνιδομηχανές είναι αναμφισβήτητη. Σε λίγο καιρό, όμως, ο ερχομός του PlayStation 2 από τη Sony θα έρθει να ταράξει τα μέχρι πρότινος ήρεμα νερά του χώρου. Κύριος λόγος είναι ο επεξεργαστής Emotion Engine, που θα βρίσκεται στην "καρδιά" του επερχόμενου μηχανήματος: ένας επεξεργαστής υψηλής τεχνολογίας δημιουργημένος από τη Sony και την Toshiba, που θα προσφέρει ανεπανάληπτη δύναμη στα παιχνίδια. Επιπλέον, με τη δυνατότητα πρόσβασης στο Διαδίκτυο αλλά και την αναπαραγωγή τίτλων DVD, που θα διαθέτει, θα θέσει σίγουρα σε βαθύ δίλημμα όσους ετοιμάζονται να εισέλθουν στο χώρο των home computers. Σύμφωνα με έγκυρες πηγές του χώρου, η απόδοση του επεξεργαστή αυτού (6,2 gigaflops στα 300MHz) θα είναι δύο φορές ταχύτερη από την αντίστοιχη που προσφέρει ένας Pentium III στα 733 και 15 φορές από εκείνη ενός Celeron στα 400MHz. O Emotion Engine θα μπορεί να χειριστεί μέχρι και 75 εκατομμύρια 3D μετατροπές το δευτερόλεπτο και να αποδώσει images σε 2,4 δισεκατομμύρια το δευτερόλεπτο. Αν τα ανωτέρω αποδειχθούν αληθινά, σίγουρα ο χώρος των PCs θα έχει να κάνει με έναν πολύ ισχυρό αντίπαλο, τον οποίο βέβαια, όπως γίνεται συνήθως, θα κερδίσει με νοκ άουτ, αφού... το πεπρωμένο φυγείν αδύνατον! (ή, αν το θέλετε πιο απλά, για κάθε PlayStation υπάρχει και ένα Bleem που "περιμένει στη γωνία").



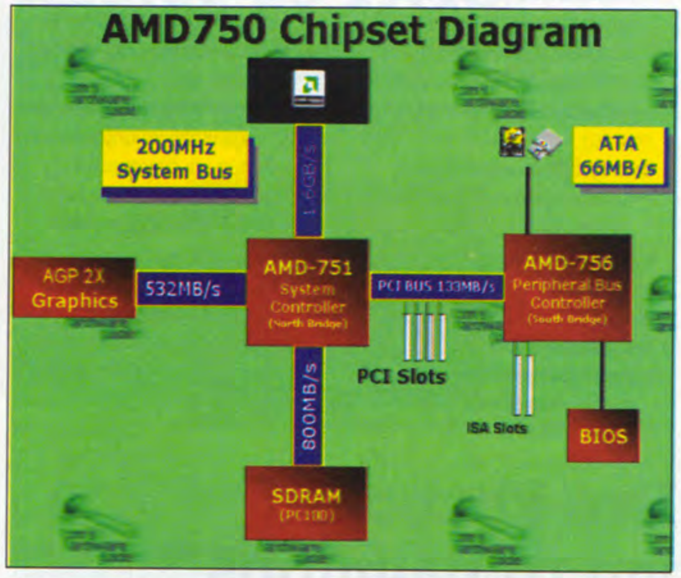


Αναβάθμιση του 750 από την AMD

Ενώ είναι γεγονός πως οι τελευταίοι επεξεργαστές της AMD, Athlon, αποδίδουν υψηλότερες ταχύτητες έναντι αυτών της Intel, το κοινό είναι ακόμη ανήσυχο σχετικά με τα chipsets που υποστηρίζουν τους εν λόγω επεξεργαστές. Μέχρι στιγμής, το chipset της AMD, το 750 έχει μείνει λίγο πίσω. Για παράδειγμα, δεν υποστηρίζει AGP 4x, το οποίο σε λίγο καιρό θα είναι απαραίτητο για τις επερχόμενες νέας τεχνολογίας κάρτες γραφικών, ενώ δεν υπάρχει υποστήριξη ούτε για multi-processor. Ενώ λοιπόν η εταιρία συνεργαζόταν με τη VIA και τη Samsung και μερικές εταιρίες ακόμη για τη σχεδίαση του επόμενου chipset, που θα είναι σε θέση να ανταγωνιστεί το i820 της Intel, ξαφνικά εμφανίστηκε ένα νέο στοιχείο για το Northbridge του 750, το Super Bypass. Τι εστί αυτό;

Βασικά, το Super Bypass αφαιρεί μερική μη χρήσιμη λανθάνουσα μνήμη που βρίσκεται μεταξύ της κυρίως μνήμης και της CPU, σε ποσοστό 25% τουλάχιστον. Δείτε το διάγραμμα για να καταλάβετε τον τρόπο λειτουργίας αυτής της εφαρμογής.

H Northbridge (AMD-751) ελέγχει όλες τις επικοινωνίες μεταξύ της CPU, της μνήμης, του AGP και του PCI bus. Ενα από τα βασικά στοιχεία που περιλαμβάνει το chipset είναι το Memory Request Organizer (MRO). Το MRO ελέγχει το "κυκλοφοριακό" ανάμεσα στα παραπάνω buses. Οταν το Super Bypass είναι απενεργοποιημένο, το MRO πρέπει να περάσει από πολλά στάδια για να ολοκληρώσει τη μεταφορά των δεδομένων. Οταν όμως είναι ενεργοποιημένο, το MRO προσπερνά κάποια βήματα και έτσι δεν κάνει άχρηστες καταμετρήσεις, με αποτέλεσμα την αύξηση της ταχύτητας της μεταφοράς των δεδομένων. Υπάρχουν όμως και κάποιες προϋποθέσεις που πρέπει να πληρούνται τόσο για το PCI όσο και για το AGP bus, προκειμένου να λειτουργήσει το Super Bypass. Εντούτοις, η AMD δηλώνει πως, κάτω από φυσιολογικές συνθήκες λειτουργίας ενός συστήματος, το ανωτέρω λειτουργεί σε ποσοστό 90-95% επί των περιπτώσεων. Το εν λόγω σύστημα αρχικά είχε σχεδιαστεί να συμπεριληφθεί στο AMD 750 chipset, όμως κάποια προβλήματα της τελευταίας στιγμής δεν κατέστησαν δυνατό κάτι τέτοιο.



Ερχεται ο πρώτος home επεξεργαστής στο 1GHz!

Η Intel ανακοίνωσε πως δεν είναι μακριά ο καιρός που θα κυκλοφορήσει ο πρώτος home επεξεργαστής στην εξωπραγματική για τα τωρινά δεδομένα ταχύτητα του 1 gigahertz! Θα υπάρξει μάλιστα σύντομα και επίσημη ανακοίνωση από την εταιρία. Κατά το πρόσφατο παρελθόν η Intel είχε κάνει μια παρουσίαση demonstration ενός τέτοιου επεξεργαστή, ο οποίος όμως λειτουργούσε με τη βοήθεια ειδικών και προηγμένων συστημάτων ψύξης. Τόσο η Intel όσο και ο μεγάλος αντίπαλός της, η Advanced Micro Devices (η γνωστή AMD), ανυπομονούν να κάνουν το πρώτο βήμα κυκλοφορώντας έναν επεξεργαστή με επεξεργαστική ισχύ τέτοιου μεγέθους. Μέχρι σήμερα, οι ισχυρότεροι επεξεργαστές και των δύο εταιριών φτάνουν μέχρι τα "λιτά" 800MHz. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως όποιος από τους δύο κερδίσει αυτή τη "μάχη" θα κερδίσει και τον "πόλεμο", καθώς είναι βέβαιο πως, μόλις σπάσει και αυτό το φράγμα, θα βρουν αμέσως κάποιο νέο να ξεπεράσουν. Ασφαλώς, δε, και οι δύο εταιρίες θα έχουν αυτή τη στιγμή στα εργαστήριά τους μερικούς τέτοιους επεξεργαστές.



Coolpix 800 από τη Nikkon

Ενα νέο μέλος ήρθε να προστεθεί στην οικογένεια των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών Coolpix της εταιρίας Nikkon. Το νέο μοντέλο διαθέτει CCD 2.11 megapixel και έναν ειδικά σχεδιασμένο φακό zoom, που φτάνει μέχρι και 2x, ενώ υπόσχεται φωτογραφίες υψηλής ευκρίνειας και όσο το δυνατόν καλύτερης οπτικής απόδοσης. Ο νέος φακός Zoom 2x (7-14 χιλιοστά, μέγεθος που ισοδυναμεί με 38-76 χιλιοστά σε 35mm format) αυξάνει την οξύτητα, την καθαρότητα και την απεικόνιση των χρωμάτων της φωτογραφίας, ενώ το υψηλής πυκνότητας CCD που διαθέτει παράγει εικόνες υψηλής ευκρίνειας και ανάλυσης 1.600x1.200 pixels. Η LCD οθόνη που περιλαμβάνει είναι μεγέθους 1,8'', εμφανίζει το μενού και επιπλέον λειτουργεί ως σκόπευτρο (με κάλυψη καρέ περίπου κατά 97%). Ακόμη, η Coolpix 800 διαθέτει και ενσωματωμένο φλας, το οποίο προσφέρει μία ποικιλία λειτουργιών στο χρήστη, όπως αυτόματο φλας, ακύρωση φλας, μείωση του φαινομένου των "κόκκινων ματιών". Τέλος, τις όποιες ρυθμίσεις κάνετε θα μπορείτε να τις αποθηκεύσετε και να τις φορτώσετε κάποια άλλη φορά που θα τις χρειαστείτε.



Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Ακολουθούν τα ονόματα των νικητών του διαγωνισμού για την επιλογή των καλύτερων παιχνιδιών όλων των εποχών, που διοργάνωσε το "PC Master" και στον οποίο η συμμετοχή σας ήταν εντυπωσιακή. Επειτα, λοιπόν, από κλήρωση αναδείχτηκαν οι δέκα τυχεροί που κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού Revolt, ευγενική προσφορά της Despec Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000). Οι νικητές μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τη διεύθυνση του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και την 1η Μαρτίου 2000. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα σταλούν ταχυδρομικώς.

1. ΓΕΩΡΓΙΑΔΟΥ ΑΝΝΑ
2. ΜΠΕΤΣΟΣ ΦΩΤΗΣ
3. ΚΟΝΔΥΛΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
4. ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
5. ΣΠΥΡΑΝΤΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
6. ΚΑΡΠΟΥΖΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
7. ΚΑΛΥΒΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
8. ΦΡΙΓΓΑΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
9. ΡΑΠΤΗΣ ΞΕΝΟΦΩΝ
10. ΒΛΑΣΣΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Η Sony μπαίνει δυναμικά στο χώρο του MP3

Η Sony κυκλοφόρησε πρόσφατα στην αγορά έναν νέο MP3 player, ο οποίος θα χρησιμοποιείται μέσω των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το Vaio MusicClip, όπως είναι η ονομασία του, εμφανισιακά θυμίζει μια μεγαλύτερη έκδοση των κυλινδρικών τηλεχειριστηρίων που περιέχονταν σε πολλά από τα walkmen της εταιρίας αυτής. Ζυγίζει μόλις 1,7 ουγκιές, είναι λίγο πιο πλατύ από μια κοινή μπαταρία AA και έχει μήκος 4,7 ίντσες. Τα ανωτέρω σε συνδυασμό το κατατάσσουν ανάμεσα στους μικρότερους σε μέγεθος MP3 players όλης της παγκόσμιας αγοράς. Το προϊόν θα προωθηθεί ως add-on για τη νέα σειρά φορητών υπολογιστών της Sony Vaio, αλλά θα μπορεί να συνδεθεί και με οποιοδήποτε PC διαθέτει θύρα USB. Μέσω αυτού ο υπολογιστής θα μπορεί να κατεβάσει δύο ώρες μουσικής στη συσκευή μέσα σε μόλις τρία λεπτά. Θα υποστηρίζει τα format MP3, Wav καθώς και το νέο ATRAC3 σύστημα της Sony. Επίσης θα υποστηρίζει το σύστημα ασφαλείας OpenMG, το οποίο περιέχει διατάξεις της Secure Digital Music Initiative (και υπακούει σε αυτές). Η τροφοδοσία του γίνεται με μια απλή μπαταρία AA, η οποία είναι ικανή να του χαρίσει 5 ολόκληρες ώρες "ζωής", ενώ η ενσωματωμένη μνήμη 64MB μπορεί να σας εφοδιάσει με δύο ώρες μουσικής αποθηκευμένης σε ATRAC3 format.



Net news

Από τη νέα αυτή στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ΜΕΤΡΟ ΑΘΗΝΑΣ: ΤΑ ΕΓΚΑΙΝΙΑ ΜΕΣΩ INTERNET!

Είναι, χωρίς αμφιβολία, το μεγαλύτερο και πιο πολύπλοκο έργο στον τομέα των μεταφορών που κατασκευάζεται αυτή την περίοδο στην Ελλάδα, αλλά και ένα από τα μεγαλύτερα σε ολόκληρη την Ευρώπη. Μαζί με το νέο αεροδρόμιο στα Σπάτα και την Αττική Οδό επιβεβαιώνουν τη δύναμη της χώρας μας και τη θέληση όλων μας για μία καλύτερη Ελλάδα. Ο νέος υπόγειος, μητροπολιτικός σιδηρόδρομος (metro) που θα αποτελείται από δύο γραμμές, οι οποίες θα εκτείνονται από την Πλατεία Συντάγματος προς τους σταθμούς "Εθνική Αμυνα" και "Σεπόλια", άνοιξε τις πύλες του στο κοινό στις 9:00 το πρωί της 29ης Ιανουαρίου 2000. Τα τρένα θα φτάνουν στους σταθμούς κάθε 3 λεπτά κατά τις ώρες κυκλοφοριακής αιχμής και κάθε 5 έως 10 λεπτά τις υπόλοιπες ώρες, ενώ οι δύο νέες γραμμές θα συνδέονται με την υπάρχουσα γραμμή των ΗΣΑΠ, που ενώνει τον Πειραιά με την Ομόνοια και την Κηφισιά, στους σταθμούς "Ομόνοια" και "Αττική", και θα συναντούνται μεταξύ τους στο σταθμό "Σύνταγμα".



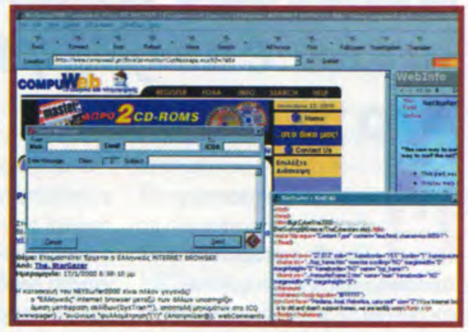
Η Αττικό Μετρό Α.Ε σε συνεργασία με την Canon-Intersys και τη Hellas On-Line (HOL) κάλυψε τα επίσημα εγκαίνια του μητροπολιτικού σιδηρόδρομου της Αθήνας που έγιναν την Παρασκευή 28 Ιανουαρίου 200, στη 1:00 το μεσημέρι, από το σταθμό "Σύνταγμα". Με ένα δίκτυο 6 webcameras VC-C3 της Canon και κάμερες στις αποβάθρες των νέων γραμμών 2 και 3 οι χρήστες του Internet μπόρεσαν (σε πραγματικό χρόνο και με ήχο) να παρακολουθήσουν την τελετή εγκαινίων και να συνδεθούν "ζωντανά" με το σταθμό "Σύνταγμα" (βλ. εικόνα). Μετρό, καλορίζικο και καλές επεκτάσεις!

www.ametro.gr

NETSURFER2000: BROWSER ΑΠΟ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΧΕΡΙΑ!

Στα σκαριά βρίσκεται ένας ακόμη Internet browser, ο οποίος όμως έχει μία διαφορά από τους άλλους: θα είναι φτιαγμένος από ελληνικά χέρια! Το νέο λογισμικό, με την επωνυμία "NEtSurfer2000", θα είναι ένας Microsoft IE-based browser, ο οποίος, μεταξύ άλλων, θα περιλαμβάνει άμεση μετάφραση σελίδων (SysTran), αποστολή μηνυμάτων στο ICQ (wwwpager) , δυνατότητα διατήρησης της ανωνυμίας του χρήστη (Anonymizer), σχολιασμό (webComments) κ.ά.

Μία πρώτη, beta έκδοση είναι ήδη διαθέσιμη on-line, ενώ υπάρχει επίσης μία φόρμα-αίτηση μέλους για όσους επιθυμούν να βοηθήσουν στην κατασκευή του προγράμματος. Σημειώνεται ότι ο κώδικας του προγράμματος δεν θα δοθεί πριν από το καλοκαίρι, ενώ η τελική έκδοση αναμένεται να είναι έτοιμη τον Σεπτέμβριο του 2000. Οι δημιουργοί του, μάλιστα, ζητούν από όσους θέλουν να γίνουν μέλη της ομάδας τους να επικοινωνήσουν μαζί τους, αλλά και να στείλουν δείγμα της δουλειάς τους σε Visual Basic. Οσοι πιστοί προσέλθετε, λοιπόν!



members.xoom.com/_XMCM/csrGR/index.gr.html

ΣΤΟΧΟΣ: CYBERTERROR+HACKING

Σύμφωνα με φήμες που κυκλοφόρησαν έντονα σε διάφορα usenet newsgroups τον προηγούμενο μήνα, η αμερικανική κυβέρνηση συνεργάζεται με την Ευρωπαϊκή Ενωση, την Ιαπωνία, τον Καναδά αλλά και άλλες χώρες του κόσμου για τη δημιουργία του προσχεδίου μιας διεθνούς συνθήκης, η οποία θα στοχεύει στο να αντιμετωπισθεί η "κυβερνοτρομοκρατία" και το hacking, ενώ παράλληλα θα απαγορεύει τη χρήση πολλών προϊόντων λογισμικού που χρησιμοποιούνται από hackers.

Μέχρι στιγμής οι φήμες αυτές... παρέμειναν φήμες, αλλά όλο και περισσότερες πληροφορίες σχετικές με το θέμα βλέπουν το φως της δημοσιότητας, όπως το γεγονός ότι στόχος είναι να ολοκληρωθεί το προσχέδιο αυτό έως το τέλος του 2000. Πάντως, οι εκπρόσωποι Τύπου της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στις Βρυξέλλες αρνήθηκαν να προβούν σε οποιοδήποτε σχόλιο, ενώ καμία κίνηση δεν σημειώθηκε και στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού.

ΑΓΟΡΕΣ ON-LINE: ΠΑΝΕ ΚΑΛΑ!

Εξαιρετικά καλή πορεία παρουσίασαν τα sites με παιδικά παιχνίδια κατά την περίοδο των εορτών των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Η γνωστή εταιρία ερευνών Media Metrix, η οποία ασχολείται με την παρακολούθηση της κίνησης και της χρήσης του Web, δημοσίευσε πριν από λίγες ημέρες τα στοιχεία για την εξέλιξη του ηλεκτρονικού εμπορίου την εορταστική περίοδο, σύμφωνα με τα οποία ο αριθμός των επισκεπτών στα sites που ασχολούνται με το ηλεκτρονικό εμπόριο αυξήθηκε κατά 27% σε σύγκριση με την αντίστοιχη περσινή περίοδο. Πιο δημοφιλές site ήταν το γνωστό ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο amazon.com, ενώ μεγάλη άνοδο σημείωσαν τα sites με on-line ευχετήριες κάρτες, αλλά και άλλα sites όπως το Hollywood Online, αφιερωμένο στη βιομηχανία του κινηματογράφου, το on-line περιοδικό Enews.com, καθώς και το Claus.com, ένα site ειδικά για τα Χριστούγεννα.

MP3: ΝΕΑ ΕΜΠΟΔΙΑ...

Στα τέλη Ιανουαρίου μία είδηση από το χώρο του MP3 ήρθε να ταράξει, για άλλη μία φορά, τα νερά: η RIAA κατέθεσε αγωγή εναντίον της MP3.com για παράβαση πνευματικών δικαιωμάτων, ξεκινώντας με την ενέργειά της αυτή μια δικαστική μάχη που μπορεί να οδηγήσει σε αποζημιώσεις δισεκατομμυρίων δολαρίων.

Αφορμή αποτέλεσαν οι δύο νέες υπηρεσίες που εγκαινιάστηκαν πρόσφατα από το site MP3.com, οι Instant Listening Service και Beam-it, οι οποίες επιτρέπουν στους χρήστες να κατεβάσουν από το site της MP3.com αρχεία MP3 που περιέχουν σε ψηφιακή μορφή τη μουσική σε CDs που έχουν ήδη στην κατοχή τους ή που αγοράζουν από κάποιον από τους συνεργάτες της

εταιρίας. Η RIAA (Recording Industry Association of America) αντιπροσωπεύει τις μεγάλες δισκογραφικές εταιρίες και προσπαθεί με κάθε τρόπο να προστατεύσει τα πνευματικά δικαιώματά τους καταπολεμώντας την παράνομη κυκλοφορία μουσικής, που έχει κυριολεκτικά κατακλύσει το Internet. Ομως, αν έχουμε αγοράσει ένα CD, κανείς δεν μας εμποδίζει -μέσω ειδικού λογισμικού- να το εισαγάγουμε στον υπολογιστή μας μετατρέποντας τη μουσική που περιέχει σε ψηφιακή μορφή (MP3). Αυτό ακριβώς το γεγονός ήρθαν να απλοποιήσουν οι νέες υπηρεσίες της MP3. Η αντιδικία, πάντως, θα πάρει πάρει πολύ χρόνο για να τελειώσει, οπότε μέχρι τότε...

www.mp3.com

ΓΕΩ-ΔΙΚΤΥΟ

Το ΓΕΩ-ΔΙΚΤΥΟ (GEO.NET) είναι ένα νέο Web site που σκοπό έχει την προώθηση και χρήση των Γεωγραφικών Πληροφοριών (Geographical Information) μέσω του Διαδικτύου (Internet). Απευθύνεται κυρίως σε σχολεία, μαθητές και δασκάλους, καθώς πιστεύει ότι αυτός είναι ο αποτελεσματικότερος τρόπος για να ενημερώσει όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους ότι ο κόσμος των γεωγραφικών πληροφοριών αλλάζει. Στο site επιχειρείται να προσφερθεί μία εκπαιδευτική ευκαιρία σε όλους εκείνους που θα χρειαστεί να επεξεργαστούν γεωγραφικές - χωρικές πληροφορίες. Ολοι όσοι βρέθηκαν κάποτε στην ανάγκη να χρησιμοποιήσουν έναν οδικό χάρτη ή έναν παγκόσμιο άτλαντα, σήμερα θα χρειαστούν την πρόσβαση στο ΓΕΩ-ΔΙΚΤΥΟ. Οπως ακριβώς άλλοτε ήταν αναγκαίο και απαραίτητο να μάθουμε πώς να βρίσκουμε το δρόμο μας με τη βοήθεια ενός χάρτη, έτσι και τώρα είναι ανάγκη να μάθουμε πώς να αξιοποιούμε αποτελεσματικά τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα.



Το Εργαστήριο Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών του Τμήματος Γεωγραφίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου συμμετέχει ενεργά στην πρωτοβουλία αυτή, που ξεκίνησε από το Πανεπιστήμιο του Salzburg της Αυστρίας και στοχεύει στην εξερεύνηση και περιπλάνηση στον εικονικό κόσμο του Διαδικτύου, προκειμένου να μάθει, όποιος επιθυμεί, να αντλεί όσο το δυνατό περισσότερα στοιχεία για τον πραγματικό κόσμο μας. Πρόκειται για ένα καλοσχεδιασμένο και επιμορφωτικό site που αξίζει της προσοχής σας.

www.geo.sbg.ac.at/projects/geonet/

YOU 'VE GOT MAIL, GREEK MAIL!

Πρόπερσι είδαμε την αμερικανική έκδοση. Φέτος ήρθε η σειρά της ελληνικής! Αναφερόμαστε στην ταινία "You 've got mail", η οποία σύντομα θα αποκτήσει... Ελληνίδα συγγενή, με το όνομα "E-mail". Πρόκειται για μια παραγωγή του Τάκη Βερέμη (Strada Productions), η οποία, προτού καν αρχίσει να γυρίζεται, έχει βρει διανομέα στις κινηματογραφικές αίθουσες, αφού ενδιαφέρον εκδήλωσε τόσο ο Ζήνος Παναγιωτίδης της Rosebud, ο οποίος μάλιστα με την ΕΡΤ και τη γαλλική Ex-Nihilo είναι συμπαραγωγοί, αλλά και η γαλλική τηλεόραση (μέσω ευρωπαϊκού προγράμματος του Media).

Σκηνοθέτης είναι ο Μάρκος Χολέβας (Στρασβούργο, 1959) με σπουδές οικονομικών στη Βιομηχανική Σχολή της Θεσσαλονίκης και σκηνοθεσίας στη Σχολή της Ευγενίας Χατζίκου, η τηλεταινία του οποίου "Ονειρα Γλυκά" (1989) περιλαμβάνεται στην ταινιοθήκη του Πολιτιστικού Κέντρου Πομπιντού του Παρισιού, ενώ ο "Αυτόπτης Μάρτυς" (1993) είναι η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία του.

Στους πρωταγωνιστικούς ρόλους θα δούμε τους Χριστόφορο Παπακαλιάτη, Γιώργο Χρανιώτη, Γιώργο Πυρπασόπουλο, Βασίλη Χαραλαμπόπουλο, Αφροδίτη Σημίτη και Μαρία Σκαφτούρα.

Αλλη μία απόδειξη για την είσοδο του Διαδικτύου στην καθημερινή αλλά και την... κινηματογραφική ζωή. PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Ηλεκτρονικές δημοπρασίες πραγματοποιούνται εδώ και λίγες εβδομάδες και στην Ελλάδα.
www.grbid.com

Το 75% της HellasNet αγόρασε, έναντι 2 δισ. δραχμών, στις αρχές του χρόνου η FORTHnet.
www.forthnet.gr
www.hellasnet.gr

"Terra Virtualis: Η κατασκευή του κυβερνοχώρου" είναι ο τίτλος του καινούριου βιβλίου του Γιάννη Σκαρπέλου, που διδάσκει Οπτική Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες στο Τμήμα Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Παντείου Πανεπιστημίου.

Σημαντικές μειώσεις στα τιμολόγιά τους, που φθάνουν μέχρι 20%, εφάρμοσαν από τα μέσα του προηγούμενου μήνα η FORTHnet και η Hellas On Line.
www.forthnet.gr
www.hol.gr

Ως "η πρώτη Πύλη για το Internet που ενημερώνεται από ανθρώπους και όχι από μηχανές" διαφημίζεται η mdataplus Link Site & Meta Search Engine. Δοκιμάστε την!
www.mdataplus.gr

Μέσω της υπηρεσίας Greeklish translation μπορείτε με ένα click να μετατρέψετε οποιοδήποτε ελληνικό κείμενο σε Greeklish.
www.webstar.gr/frame.asp

Ο Bon Jovi στο Διαδίκτυο, αλλά και ο Σταμάτης Κραουνάκης! Τι άλλο θέλετε;
www.bonjovi.com
www.kraounakisathen.gr

Τις ημέρες αυτές πραγματοποιείται στην Αυστραλία συνέδριο με θέμα "Το επιτυχημένο φλερτ" από τον Ρίτσαρντ Γκους, δημιουργό του πρώτου Web site για "ελεύθερους" χρήστες του Internet.

Η CBS προχώρησε στη δημιουργία ενός νέου επιχειρησιακού τμήματος, το οποίο θα αναλάβει τη συνολική στρατηγική της εταιρίας αναφορικά με το Internet με επικεφαλής τον 34χρονο R. Pillar.

Περισσότεροι από 25 εκατομμύρια άνθρωποι σε ολόκληρο τον κόσμο δουλεύουν από το σπίτι τους μέσω Internet, ενώ 3 στους 4 Αμερικανούς προτιμούν το ηλεκτρονικό από το συμβατικό ταχυδρομείο!

Το μεγαλύτερο έως τώρα κύκλωμα εμπορίας πειρατικών CD-ROMs μέσω Internet, με τζίρο σχεδόν 300 δισεκατομμύρια δραχμές, ανακαλύφθηκε τον προηγούμενο μήνα στο Κρέφελντ της Γερμανίας.

Η αμερικανική αστυνομία συνέλαβε 4 εφήβους, ηλικίας 14 ως 16 ετών, οι οποίοι ξεγελούσαν τους συνδρομητές των America On Line και Earthlink και τους αποσπούσαν τους αριθμούς των πιστωτικών καρτών τους.

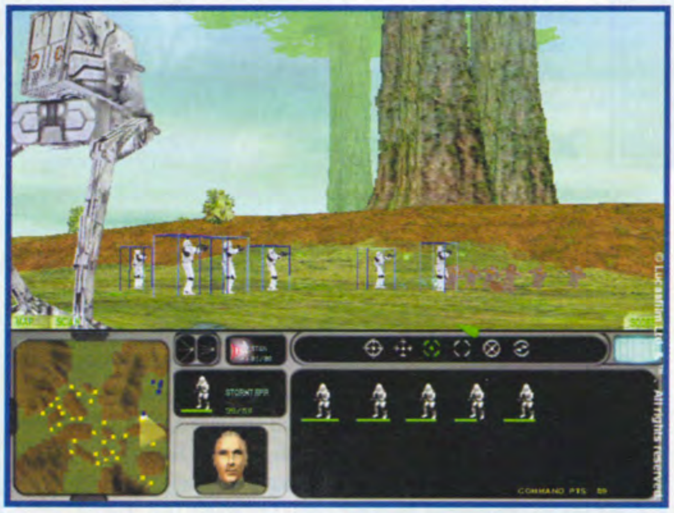
Στο χώρο των υπολογιστών, ειδικά για Internet, μπαίνει δυναμικά έως το καλοκαίρι η εταιρία Intel.
www.intel.com

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Νέο Star Wars από τη LucasArts

Το νέο παιχνίδι της σειράς ονομάζεται Star Wars: Force Commander και κινείται στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής. Πρόκειται για ένα "πάντρεμα" μεταξύ real time strategy και Star Wars στοιχείων. Το περιβάλλον θα είναι τριών διαστάσεων (3D), ενώ η πλοκή και η εξέλιξή του θα σχετίζονται με πολλά σημαντικά στοιχεία από το έπος των Star Wars. Φυσικά, θα κληθείτε να παραστείτε σε πολλές αποφασιστικές μάχες (μεταξύ των οποίων και η Battle of Hoth από το The Empire Strikes Back), ενώ θα συναντήσετε και αρκετές νέες περιοχές, οι οποίες δημιουργήθηκαν αποκλειστικά και μόνο για τους σκοπούς του παιχνιδιού. Συνδυάζοντας αρμονικά τα προαναφερθέντα στοιχεία (RTS και Star Wars), το εν λόγω παιχνίδι δίνει στους παίκτες του την ευκαιρία να ζήσουν κυριολεκτικά το έπος από πρώτο χέρι. Είναι η ευκαιρία σας να γίνεται ένας διοικητής αξιωματικός του Rebel Alliance και της Galactic Empire. Το Force Commander θα περιλαμβάνει 40 διαφορετικά πολεμικά οχήματα, από τα οποία θα επιλέξετε το δικό σας, και πολυάριθμα units μεταξύ των οποίων τα AT-Ats, AT-STs, Rebel Tanks και snowspeeders, και πολλά νέα, πρωτοεμφανιζόμενα οχήματα, ενώ δεν θα λείπουν και οι καινούριοι χαρακτήρες. Ακόμη, θα υπάρχουν 24 συνολικά single-player αποστολές και 27 multiplayer που θα μπορούν να παιχτούν μέσω είτε Internet είτε LAN (Local Area Network). Τα δε τρισδιάστατα περιβάλλοντα είναι 10 τον αριθμό και θα συμπεριλαμβάνονται σε αυτά πολλές τοποθεσίες της σειράς ταινιών. Γενικά το Star Wars: Force Commander φαντάζει ως καλή επιλογή για τους φίλους των real time strategies ή των Star Wars ή και ακόμη καλύτερα για όσους έχουν ιδιαίτερη προτίμηση και στα δύο!







Μα πού στο καλό πάρκαρα την Porsche μου;

Στα στούντιο παραγωγής της Electronic Arts βρίσκεται η απάντηση στην ερώτηση. Στο συγκεκριμένο τίτλο είχαμε αναφερθεί παλαιότερα από τη στήλη "Παιχνιδοσκορπίσματα". Η παραγωγή λοιπόν του νέου (5ου στη σειρά) Need for Speed, με την προσθήκη του τίτλου Porsche





Challenge, έχει προχωρήσει αρκετά από τότε και πλέον έχουμε στη διάθεσή μας αρκετές πληροφορίες αλλά και screenshots. Στα αξιοσημείωτα ανήκει σίγουρα το γεγονός πως θα περιλαμβάνονται οχήματα βγαλμένα από την 50χρονη ιστορία της Porsche και πιο συγκεκριμένα από την 386 Roadster του 1950 στην 996 Porsche Turbo του τρέχοντος έτους. Συνολικά θα υπάρχουν 80 μοντέλα της Porsche! Επίσης, στο παιχνίδι θα περιλαμβάνονται 2 βασικά modes που θα επιτρέπουν στους παίκτες να προοδεύουν μέσω ενός career mode ή να οδηγήσουν σε πραγματικές καταστάσεις δρόμων όπου, ανάλογα με τα επιτεύγματά τους, θα επιβραβεύονται.

Το πρώτο mode σας είναι γνωστό από το High Stakes. Ξεκινάτε με κάποιο αυτοκίνητο που "αντέχει" η τσέπη σας και καθώς προχωρείτε (επιτυχώς εννοείται), είτε το αναβαθμίζετε είτε αγοράζετε κάποιο καινούριο που ανταποκρίνεται στις ολοένα αυξανόμενες ανάγκες σας. Φυσικά, θα πρέπει να επισκευάζετε και τις βλάβες που θα προκαλείτε στο εκάστοτε όχημα, προκειμένου να μην έχετε περαιτέρω προβλήματα. Στο δεύτερο mode θα συναντήσετε διάφορες αποστολές οδήγησης, όπου θα επιβραβεύεστε για συγκεκριμένα επιτεύγματα (αναστροφές 360 μοιρών, κυνηγητό με την αστυνομία κ.ά.). Πέραν των δύο αυτών modes, το παιχνίδι συνοδεύεται και από μερικές single-races. Σε αυτό τον τομέα το παιχνίδι συνδυάζει στοιχεία του προηγούμενου Need for Speed και του πρόσφατου Driver. Τα γραφικά του θα υποστηρίζουν και θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες όλων των νέων 3D καρτών (αλλά και των παλαιοτέρων), επιδιώκοντας να μας δώσει τα καλύτερα γραφικά που είδαμε ποτέ. Επιπλέον ο ενδιαφερόμενος θα μπορεί να δει πλήρη ιστορικά και στατιστικά στοιχεία για καθένα από τα 80 συμπεριλαμβανόμενα αυτοκίνητα Porsche! Σίγουρα πρόκειται για έναν τίτλο που περιμένουν με ανυπομονησία οι φίλοι του είδους και ειδικά αυτοί της Porsche. Λίγη υπομονή λοιπόν ακόμα, μέχρι να κυκλοφορήσει (αναμένεται την προσεχή άνοιξη) και να διαπιστώσουμε ιδίοις όμμασι εάν άξιζε η προσμονή. Τελειώνοντας, σας παραθέτουμε τα βασικά στοιχεία που θα εμπεριέχει το παιχνίδι:



- Νέα επαναστατική Game Engine.
- Νέα physics τεσσάρων σημείων των μοντέλων, έτσι ώστε να αποδίδεται όσο το δυνατόν καλύτερα η αίσθηση κάθε οχήματος.
- Εκπληκτικά τρισδιάστατα cockpits, που σας κάνουν να νομίζετε πως βρίσκεστε στο κάθισμα μιας Porsche.
- Νέες, εξελιγμένες in-car οπτικές γωνίες.
- Όμορφα ειδικά εφέ, τα οποία αξιοποιούν τη δύναμη του υπολογιστή σας.
- Νέες διαδρομές.
- Ανάθεση αποστολών, με ανάλογα βραβεία για την επίτευξή τους.
- Έντονες συγκινήσεις οδήγησης, με κυκλοφοριακά προβλήματα (αμάν, ούτε στα παιχνίδια πια δεν μπορούμε να τα αποφύγουμε!), αστυνομία και καταδιώξεις.

Η εξόρμηση των σκαραβαίων

Όχι, δεν πρόκειται για την επιστροφή των Beetles (τα θρυλικά σκαθάρια), ούτε θα δεχτείτε επίθεση από ορδές τέτοιων εντόμων (αν έχετε δει την ταινία "The Mummy", θα ξέρετε τις καταστροφικές συνέπειες του προαναφερόμενου γεγονότος). Πρόκειται απλώς για ένα νέο racing game, το οποίο -όπως ίσως θα καταλάβατε- έχει ως πρωταγωνιστές διάφορα μοντέλα του θρυλικού οχήματος της VolksWagen. Τα οχήματα που θα υπάρχουν στο παιχνίδι αριθμούν τα 50 και σκοπός σας είναι να αναδειχθείτε πρωταθλητές στα 5 διαφορετικά αγωνίσματα που θα κληθείτε να λάβετε μέρος. Ο σκαραβαίος που θα έχετε στη διάθεσή σας θα διαφέρει ελαφρώς από αυτούς που κυκλοφορούν στους δρόμους, καθώς θα είναι εφοδιασμένος με μερικά nitro-boosters τα οποία θα σας επιτρέπουν να αναπτύξετε τρομερά υψηλές ταχύτητες, αψηφώντας ακόμη και τους νόμους της βαρύτητας σε ορισμένες περιπτώσεις. Το παιχνίδι συνοπτικά θα περιλαμβάνει:



- 17 διαφορετικά μοντέλα σκαραβαίων και 50 υψηλής λεπτομέρειας οχήματα
- 5 διαφορετικά αγωνίσματα: Speed, Jump, Buggy, Monster και Cross, και 20 συνολικά διαδρομές
- 3 modes παιχνιδιού: Quick Race, Championship και Beetle Challenge
- Πολύ καλά γραφικά, χωρίς να είναι απαραίτητη η ύπαρξη 3D επιταχυντή (όχι όμως ότι δεν υποστηρίζεται εάν υπάρχει)
- Ανεπτυγμένο σύστημα τεχνητής νοημοσύνης (AI)
- Αληθοφανή physics
- Πολλά εφέ καιρού, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά
- Υποστήριξη για multiplayer παιχνίδι (2 παίκτες σε Split-Screen mode και μέχρι 6 μέσω LAN)
- Υποστήριξη για Force feedback περιφερειακά

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η Matrox Graphics και η Promethean Designs ανακοίνωσαν πρόσφατα πως το επερχόμενο racing adventure Renegade Racers θα περιέχει ειδική υποστήριξη για τη νέα Dual Head Display τεχνολογία της Matrox. Με την υποστήριξη που παρέχει η προαναφερόμενη τεχνολογία για την ύπαρξη δύο οθονών σε μία κάρτα γραφικών, οι κάτοχοι του μοντέλου G400 θα έχουν την ευκαιρία να αγωνιστούν με κάποιον φίλο τους χρησιμοποιώντας ο καθένας από ένα ξεχωριστό monitor (αρκεί να τον πείσουνε να το κουβαλήσει μαζί του!). Σίγουρα μια ευχάριστη αλλαγή από το γνωστό split-mode (όπου η οθόνη του monitor χωριζόταν σε δύο μέρη, και έτσι μειωνόταν αισθητά η οπτική του περιβάλλοντος). Ακόμη και σε single-race mode, ο παίκτης που διαθέτει δύο οθόνες θα μπορεί να χρησιμοποιεί τη μία για την κανονική view του παιχνιδιού και τη δεύτερη για να βλέπει τι συμβαίνει πίσω του ή κάποια highlights.



Στη στήλη "CD-ROM Pages" αυτού του τεύχους, στην αναφορά για το Nascar Racing 3, γίνεται η διαπίστωση ότι τα παιχνίδια αυτοκινήτου με θέμα τους αγώνες Nascar κυκλοφορούν το ένα πίσω από το άλλο. Δεν πρόλαβε λοιπόν να στεγνώσει καλά καλά το... μελάνι, και να που η Hasbro Interactive έρχεται να επιβεβαιώσει πανηγυρικά την άποψη αυτή, καθώς ένα από τα παιχνίδια που ετοιμάζει αυτό τον καιρό ονομάζεται Nascar Heat! Πρόκειται για "μία από τα ίδια", όπως καταλαβαίνετε, δηλαδή για ένα παιχνίδι που ασχολείται αποκλειστικά με τους εν λόγω αγώνες και περιέχει επίσημα αυτοκίνητα και ονόματα οδηγών, καθώς και την άδεια της ομοσπονδίας. Μα καλά, τόσο πολύ έχουν στερέψει από ιδέες οι εταιρίες;

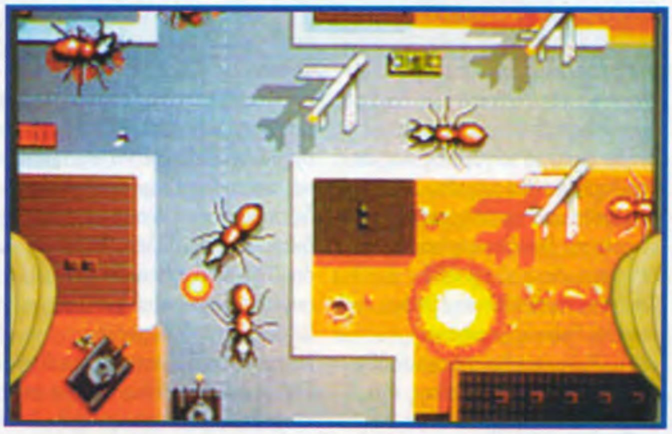
Η Epic Games ανακοίνωσε ότι έδωσε την άδεια στην Gold Creek Technology να χρησιμοποιήσει την engine του Unreal Tournament για τη δημιουργία ενός τρισδιάστατου Role Playing Game! Το όνομα αυτού Second Genesis, το οποίο θα περιέχει πολλά στοιχεία adventure και θα λαμβάνει χώρα σε έναν εξωγήινο κόσμο. Η ίδια η Epic ανακοίνωσε ακόμη πως θα σταθεί στο πλάι της Gold Creek, ώστε να τη βοηθήσει -εάν αυτό χρειαστεί- στη σωστή και πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων της μηχανής του UT. Ακόμα βέβαια δεν έχουν γίνει γνωστά πολλά στοιχεία για το Second Genesis, αλλά οι πρώτες πληροφορίες μιλάνε για quest-based παιχνίδι, όπου οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν μέσα από μια μεγάλη γκάμα χαρακτήρων αυτόν που θέλουν, καθώς και να ταξιδέψουν σε πάρα πολλές περιοχές. Φυσικά, εμείς θα έχουμε πάντα τις... κεραίες μας ανοιχτές, και ό,τι νεότερο θα το πληροφορηθείτε μέσα από την παρούσα στήλη.

Η Activision ανακοίνωσε πως ετοιμάζει την παραγωγή και κυκλοφορία ενός role playing πρώτου προσώπου, το οποίο βασίζεται σε δουλειά του D.W Bradley. Το παιχνίδι θα ονομάζεται Wizards & Warriors και αναπτύσσεται από τη Heuristic Park, την ομάδα που είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία των τίτλων Wizardy V, VI και VII. Ο νέος τίτλος, σύμφωνα με την εταιρία, θα περιλαμβάνει ομαλή πλοκή και την ατμόσφαιρα ενός κλασικού RPG.

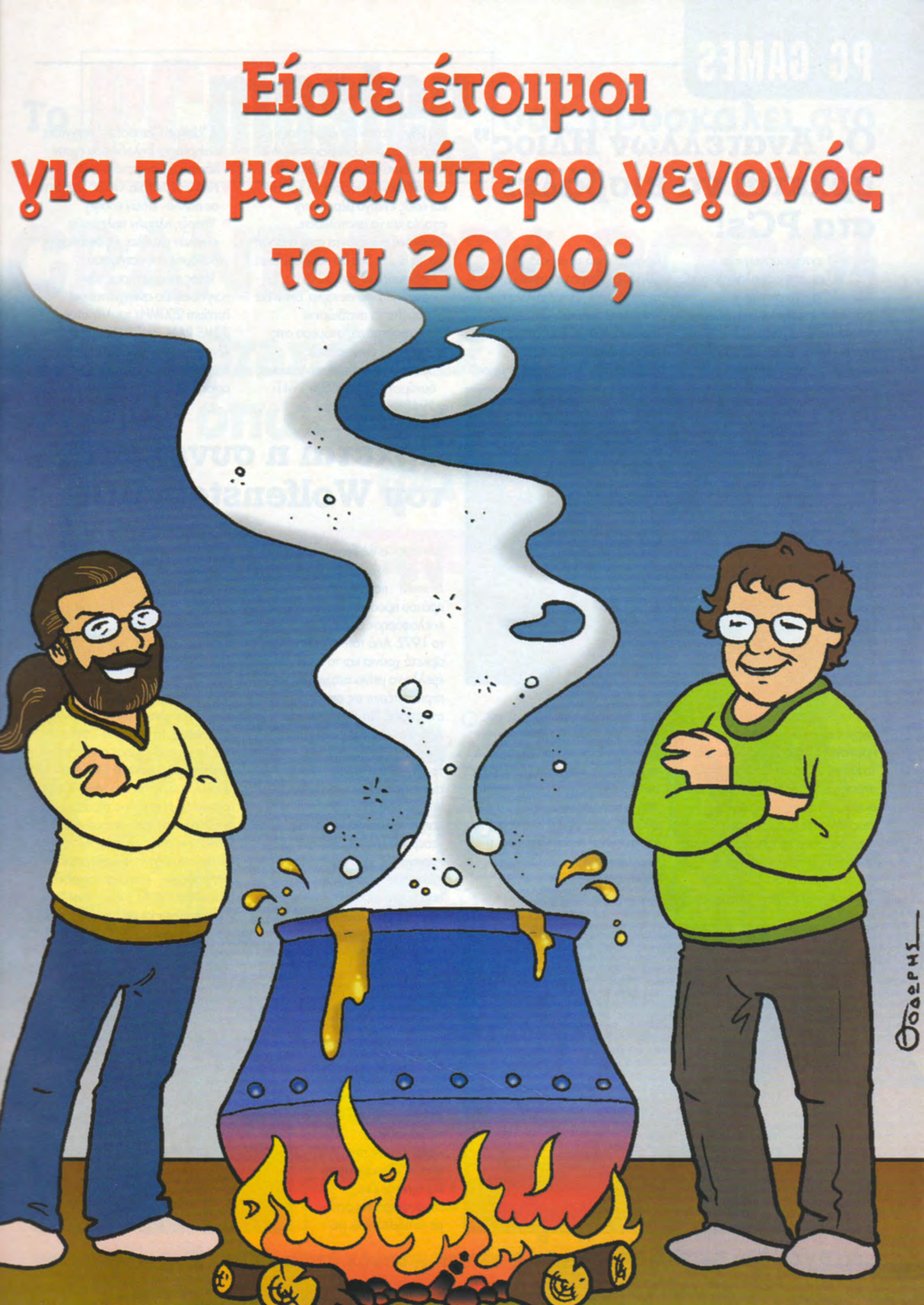
Και σε αυτό το τεύχος θα παρατηρήσατε πως δεν υπάρχει το Top Ten. Για όσους πιθανόν δεν το έχουν πληροφορηθεί, η εν λόγω στήλη θα υπάρχει μόνο στα πρώτα τεύχη κάθε μήνα, καθώς μέσα σε 15 μέρες δεν μπορούν να αλλάξουν πολλά πράγματα.

Η επιστροφή ενός θρύλου

Είμαστε βέβαιοι πως όλοι οι παλιοί users στο άκουσμα της λέξης Cinemaware όλο και κάτι θα νιώθετε. Πιθανότατα μια βαθύτατη νοσταλγία για μια εταιρία που κατά το παρελθόν μάς πρόσφερε (κυρίως στην Amiga αλλά και στα PCs, που έκαναν τότε τα πρώτα δειλά βήματά τους) παιχνίδια-σταθμούς, όπως το It Came from the Desert, TV Sports Basketball, Defender of the Crown, King of Chicago και τόσα άλλα που έκαναν πολλούς από εμάς να ασχοληθούμε αρκετές ώρες μαζί τους (ο γραφών ακόμα ασχολείται, όποτε βρει ευκαιρία, με το Basketball). Επειτα λοιπόν από περίπου 10 χρόνια απραξίας, η Cinemaware δραστηριοποιείται ξανά και σκοπεύει, καταρχήν, να κάνει μερικά remakes των προαναφερθέντων και όχι μόνο επιτυχημένων τίτλων της (με κάποιες βελτιώσεις βέβαια στα γραφικά, τον ήχο και σε άλλους νευραλγικούς τομείς, έτσι ώστε να ανταποκρίνονται στα σημερινά standards), και στη συνέχεια να φτιάξει και νέες παραγωγές. Η επαναλειτουργία της εταιρίας αυτής οφείλεται στην πρωτοβουλία μερικών πρώην μελών της Activision. Οι νοσταλγοί λοιπόν της θρυλικής αυτής εταιρίας μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.cinemaware.com, όπου θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες για την ίδια την εταιρία και τα επερχόμενα προϊόντα της.






Είστε έτοιμοι
για το μεγαλύτερο γεγονός
του 2000;

Ο "Ανατέλλων Ηλιος" έρχεται να εισβάλει στα PCs!

Η εντός εισαγωγικών φράση ασφαλώς θα σας φέρνει στο νου δύο πράγματα: είτε την Ιαπωνία (ευρέως γνωστή και ως η χώρα του ανατέλλοντος ηλίου) είτε το ομώνυμο μυθιστόρημα, που



αργότερα μεταφέρθηκε και στις κινηματογραφικές οθόνες με πρωταγωνιστή το Shaun Connery. Το Rising Sun είναι το νέο παιχνίδι στρατηγικής από την Talonsoft, που εκτυλίσσεται στην Ιαπωνία κατά το έτος 1941. Είναι η χρονική περίοδος κατά την οποία η Ιαπωνία αποκαλύπτει τα ιμπεριαλιστικά σχέδιά της, τα οποία θέλουν την ευρύτερη περιοχή του Δυτικού Ειρηνικού υπό τη σημαία της. Το φιλόδοξο όνομα για τη νέα αυτή περιοχή είναι "Greater Asia Co-Prosperity Sphere". Ο ιαπωνικός στρατός, λοιπόν, ξεκινάει με την πραγματοποίηση ξαφνικών επιθέσεων σε στρατηγικά σημεία της προαναφερόμενης περιοχής, προκειμένου να πραγματοποιήσει το μεγαλεπήβολο σχέδιό της. Από τη Σιγκαπούρη μέχρι τη Μανίλα και σε όλα τα νησάκια που βρίσκονται εκεί οι κάτοικοι έχουν να αντιμετωπίσουν έναν από τους πιο επικίνδυνους στρατούς, που αποτελείται από αδίστακτους στρατιώτες ο οποίοι θεωρούν μεγάλη τους τιμή να σκοτωθούν



στη μάχη για την υπηρεσία και τη δόξα της αυτοκρατορίας τους. Με το νέο αυτό τίτλο τής Talonssoft σας δίδεται η ευκαιρία να λάβετε και εσείς ενεργά μέρος στην ιστορία και να αποτελέσετε σημαντικό παράγοντα στην έκβασή της. Το Rising Sun θα περιλαμβάνει:

- Περισσότερα από 30 συναρπαστικά σενάρια, όπου θα μπορείτε να αναβιώσετε ιστορικές μάχες ανάμεσα στις ιαπωνικές, αμερικανικές, βρετανικές και κοινοπολιτειακές δυνάμεις της περιόδου 1941-1945.
- 4 "Linked Campaign" παιχνίδια, campaigns δηλαδή που έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους.
- Νέα είδη terrain. Θα πολεμήσετε σε πολλών ειδών εδάφη.
- Υπαρξη πλήρων πολεμικών εντολών για όλες τις διαθέσιμες δυνάμεις του παιχνιδιού.

Τέλος, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού θα ανέρχονται σε Pentium 200MHz τουλάχιστον, 32MB RAM, 4x CD-ROM και κάρτα VGA με δυνατότητα απεικόνισης 16-bit χρώματος (high color).

Ερχεται η συνέχεια του Wolfenstein 3D!

Το Wolfenstein 3D ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια δράσης πρώτου προσώπου που κυκλοφόρησε από την id Software το 1992. Από τότε πέρασαν αρκετά χρόνια και το παιχνίδι έμελλε να μείνει στη μνήμη των περισσοτέρων ως σημείο αναφοράς. Να, όμως, που η Activision αποφάσισε να δώσει συνέχεια στο θέμα, ετοιμάζοντας το sequel του τίτλου, που θα ονομάζεται Return to Castle Wolfenstein. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού θα γίνει από μία νεοεμφανιζόμενη εταιρία παραγωγής, τη Gray Matter Interactive, η οποία δημιουργήθηκε από πρώην μέλη της Xatrix Entertainment (πρόκειται για την εταιρία που δημιούργησε το Kingpin). Ας δούμε όμως την υπόθεσή του:



Για άλλη μία φορά η μοίρα του ελεύθερου κόσμου κρέμεται από μια κλωστή, και πιο συγκεκριμένα από την επιτυχία της προσπάθειας ακύρωσης από τον B.J. των σχεδίων των Γερμανών να κατακτήσουν τον κόσμο. Το sequel αυτό θα έχει την ίδια ατμόσφαιρα και στυλ με το πρωτότυπο, με κάποιες βελτιώσεις κυρίως στον τομέα των γραφικών. Για να γίνουμε πιο σαφείς, το Return to Castle Wolfenstein θα χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Quake III Arena, καθώς και ένα νέα σύστημα σεναρίου. Η storyline του θα είναι γεμάτη με ιστορίες απόκρυφες, βιοενεργειακής φύσεως. Αυτή τη στιγμή το παιχνίδι, σύμφωνα με πληροφορίες, έχει ολοκληρωθεί κατά περίπου 40%. Μέχρι την τελική ολοκλήρωσή του, "ξεθάψτε" το ξεχασμένο σας Wolfenstein 3D, για να μπείτε σιγά σιγά στο κλίμα του. Φαίνεται πως το επερχόμενο sequel του θα μας απασχολήσει αρκετά.



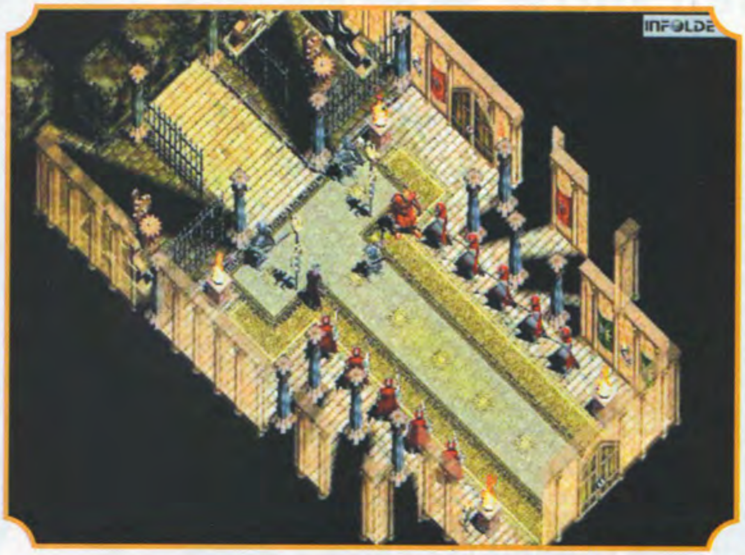


NOX

Από τη Westwood

Θα ξεπεράσει το Diablo II;

Στην ανωτέρω ερώτηση θα απαντούσα δύσκολα. Το Diablo II ήδη έχει αποκτήσει αρκετούς οπαδούς, που το περιμένουν εναγωνίως. Βέβαια, παρατηρήθηκε το φαινόμενο πολλοί παίκτες να "αλλαξοπιστήσουν" την τελευταία στιγμή και να επιλέξουν το Nox έναντι του Diablo II! Αυτό οφείλεται σε μία πολύ έξυπνη κίνηση της Westwood, η οποία προσκάλεσε στα γραφεία της για αποκλειστική παρουσίαση του Nox τους webmasters από κάποια Diablo II fan sites! Οι webmasters, μετά την επίσκεψή τους, δημοσίευσαν τις εντυπώσεις στους για το Nox (ήταν πάρα πολύ καλές) στη σελίδα τους, που κανονικά ήταν αφιερωμένη στο Diablo II. Μαντέψτε τη συνέχεια...



Το Nox είναι ένα action/RPG, με έμφαση στο στοιχείο του action. Διαθέτει τρία διαφορετικά character classes: τους warrior, conjurer και wizard. Ανάλογα με το χαρακτήρα που θα επιλέξετε η ιστορία του Nox εξελίσσεται διαφορετικά. Βέβαια, κάθε χαρακτήρας, ειδικά στο multiplayer, στερείται χαρακτηριστικών ή αναλόγως απολαμβάνει πλεονεκτημάτων που ο άλλος δεν έχει. Για παράδειγμα, ο warrior είναι ευαίσθητος στο lightning spell του wizard λόγω της πανοπλίας του. Ο warrior μπορεί να χρησιμοποιήσει την πολεμική κραυγή του (war cry) για να αποσπάσει την προσοχή του wizard και να μην μπορεί να εκτελέσει το lightning. Ομως ο warrior, όταν φωνάζει, πρέπει να είναι ακίνητος, κάτι που τον εκθέτει στα πυρά του conjurer, ο οποίος μπορεί εύκολα να τον πετύχει με το crossbow. Και οι τρεις χαρακτήρες ξεκινάνε από το πρώτο level και καθώς ανεβαίνουν νέες ιδιότητες προστίθενται.

Από τα προαναφερόμενα, θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι το Nox θα είναι μια διαφορετική από το Diablo έκδοση, με αρκετά νέα στοιχεία. Ωστόσο, οι σχεδιαστές πιστεύουν ότι οι μόνες ομοιότητες μεταξύ του Diablo και του Nox έγκεινται στο ότι το παιχνίδι θα εξελίσσεται στη μεσαιωνική εποχή και η δράση θα κατευθύνεται από την ισομετρική γωνία που ξέρουμε από το Diablo. Ωστόσο, οι ομοιότητες σταματούν εδώ; Αυτό θα πρέπει να περιμένουμε για να το δούμε. Σίγουρα, πάντως, το multiplayer μέρος του Nox δεν θα μοιάζει με αυτό του Diablo II. Arena, Elimination, King of the Realm, Capture the flag και Flagball είναι τα modes που θα συναντήσουμε. Από τα ονόματα και μόνο καταλαβαίνουμε ότι το παιχνίδι δεν θα περιορίζεται μόνο σε deathmatch και team game. Ο καθένας μπορεί, βεβαίως, να δημιουργήσει δικό του server για το παιχνίδι στο Internet, ενώ στους servers της Westwood αυτή τη στιγμή το maximum των παικτών που επιτρέπεται είναι 30. Ο αριθμός αυτός είναι πολύ πιθανόν να μειωθεί αρκετά.



Η ιστορία του Nox θέλει τον Jack, έναν μηχανικό σε ένα γκαράζ αυτοκινήτων, να μεταφέρεται όλως τυχαίως στον κόσμο του Nox, έναν κόσμο μαγείας και μυστηρίου. Ο Jack, για να επιστρέψει σπίτι του, θα πρέπει να σώσει πρώτα αυτόν τον κόσμο. Η βασική υπόθεση του Nox δεν είναι σπουδαία, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το ενδιαφέρον αυξάνει συνεχώς.

Το Nox θα έχει περισσότερα από 40 τέρατα και πάρα πολλά αντικείμενα. Θα κυκλοφορήσει στα καταστήματα της Αμερικής στις αρχές Μαρτίου, μπορεί και στα μέσα Φεβρουαρίου, ενώ τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές πρέπει να έχει γίνει gold.

Οπως είπε και ο συνάδελφος Ανδρέας Τσουρινάκης, η Westwood τα έχει δώσει όλα για το Nox. Ηδη υπάρχει ένας διαγωνισμός που θα μοιράσει $4.000 στον webmaster του καλύτερου Nox site, ενώ στο official site του Nox υπάρχουν οδηγίες για τη δημιουργία ερασιτεχνικού site. Στο πα-

ρελθόν η εταιρία είχε ξοδέψει τα μαλλιοκέφαλά της για να παρουσιάσει το Nox σε εκθέσεις παιχνιδιών της Αμερικής και προφανώς δεν πρόκειται να σταματήσει τώρα.

Αν το Nox θα εκθρονίσει το Diablo II, θα το μάθουμε σε λίγους μήνες, όταν κυκλοφορήσουν και τα δύο παιχνίδια. Μέχρι τότε, δεν μπορούμε παρά να περιμένουμε...

Του Γιώργου Κυριακού

NASCAR RACING 3

Από την Papyrus Design

Οδηγήστε σε "καυτές" πίστες!

Φίλοι των rally sims, επαγρυπνείτε, καθώς οι... μέρες κεραυνού θα ζωντανέψουν -για ακόμη μία φορά- στις οθόνες μας μέσω του νέου Nascar Racing 3. Ετοιμαστείτε για νέους αγώνες στις "καυτές" πίστες των αγώνων και νέα ταξίδια στη μαγευτική Daytona της Florida, παίρνοντας τη θέση του Tom Cruise στο τιμόνι. Τώρα, αν βρείτε καμιά Nicole Kidman, πείτε μου και μένα να μεριμνήσω επί του θέματος.

Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις τα προηγούμενα Nascar, αφού αρκετοί φίλοι του αυτοκινήτου τα έχουν παίξει ατέλειωτες ώρες. Ας δούμε τι έχει να προσφέρει το τρίτο μέρος της σειράς.

Καταρχήν, αντιμετώπισα κάποια προβλήματα στα μενού επιλογών με το demo που είχα στα χέρια μου, καθώς η εικόνα αναβόσβηνε συνεχώς και μετά δυσκολίας κατάφερα να δω ορισμένα από τα features και τις επιλογές του παιχνιδιού προκειμένου να μπορέσω να σας γράψω την άποψή μου για το παιχνίδι.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, δεν μπορώ να πω ότι με εντυπωσίασαν, αν και οι πίστες και το εξωτερικό περιβάλλον ήταν αρκετά καλά σχεδιασμένα. Εντός της πίστας όμως τα γραφικά δεν έπειθαν. Τα αυτοκίνητα δεν έχουν πολύ καλή και λεπτομερή σχεδίαση, ενώ και το mapping δεν είναι ό,τι καλύτερο. Οι ρόδες δεν στρίβουν καν και μοιάζουν να είναι ενσωματωμένες στο σασί. Το περιβάλλον στο εσωτερικό της πίστας δεν είναι καλά σχεδιασμένο, όπως το αντίστοιχο εξωτερικό, αφού τα αντικείμενα δεν είναι 3D και το mapping τους είναι το ίδιο και στις δύο πλευρές. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αποτελούν οι μηχανικοί των pits, αφού βλέπεις μία 2D φιγούρα να έχει το ίδιο texture και από τις δύο πλευρές. Αν γίνει μία σφοδρή σύγκρουση αυτοκινήτων, κομμάτια από το σασί αποκολλώνται, δείχνοντας μηχανικά μέρη του αυτοκινήτου. Το περίεργο είναι πως, ως διά μαγείας, τα κομμάτια αυτά εξαφανίζονταν από την πίστα έπειτα από μερικά δευτερόλεπτα. Βεβαίως, υπάρχει πληθώρα άλλων εφέ, τα οποία καλύπτουν κάπως τις αρνητικές εντυπώσεις.

Ενα θετικό στοιχείο αφορά στο γεγονός ότι οποιαδήποτε σύγκρουση





επηρεάζει την οδική συμπεριφορά του αυτοκινήτου, αναγκάζοντας έτσι πολλές φορές τον οδηγό να πάει στα pits. Αυτό που δεν μου άρεσε στο χειρισμό ήταν το γεγονός ότι το αυτοκίνητο δεν έστριβε τόσο εύκολα. Επίσης, από τα μενού επιλογών δεν κατάφερα να ρυθμίσω κάποιον controller, οπότε έκανα χρήση του πληκτρολογίου.

Στο ηχητικό κομμάτι, το demo άφησε θετικές εντυπώσεις, καθώς τα εφέ των μηχανών ήταν πολύ καλά, όπως επίσης αυτά των συγκρούσεων και των φρένων. Ακόμα, ο μηχανικός από τα pits σάς καθοδηγεί συνεχώς, ενώ ακούγονται χαριτωμένα σχόλια αν συμβεί κάτι απρόοπτο ή αν διαλύσετε το αυτοκίνητο, όπως "Oh God, this motor is history!".

Δεν μπορώ να πω πως ενθουσιάστηκα από το demo του Nascar Racing 3, λόγω του προβληματικού interface (τουλάχιστον στον υπολογιστή μου), αλλά κυρίως διότι περίμενα καλύτερα γραφικά και χειρισμό. Ας ελπίσουμε πως το τελικό αποτέλεσμα θα είναι καλύτερο.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

SOLDIER OF FORTUNE

Από τη Raven Software/Activision

Λαχταριστά όπλα, άφθονη βία και μπόλικη δράση

Το Soldier of Fortune (SoF) είναι ακόμη ένας πολυκαθυστερημένος (!) action τίτλος, ο οποίος μας έκανε τη χάρη να δείξει τα δόντια του σε ένα demo που κυκλοφόρησε η εταιρία. Οι φωτογραφίες που είχαν κυκλοφορήσει για το εν λόγω παιχνίδι μαρτυρούσαν άψογα γραφικά, αφθονία όπλων αλλά και μπόλικη βία, αφού το αίμα και τα διαμελισμένα ανθρώπινα μέλη ήταν κάτι που δεν περνούσε απαρατήρητο. Ολα έδειχναν ότι το SoF θα κερδίσει πολλούς οπαδούς. Πριν από λίγο καιρό το demo του παιχνιδιού έκανε την εμφάνισή του στο Internet.

Από τη στιγμή που φορτώνει η πρώτη πίστα γίνεστε μάρτυρες μίας εξαιρετικής ατμόσφαιρας που συνοδεύεται από εκπληκτικά γραφικά. Κάθε πίστα αρχίζει με μία πολύ ωραία cutscene, φτιαγμένη με την engine του παιχνιδιού, που παρεμπιπτόντως είναι ακόμα μία παραλλαγή αυτής του Quake 2.

Οπως σε κάθε action game, αρχίζετε με τα πιο ελεεινά όπλα, τα οποία



όμως αποδεικνύονται αρκετά αποτελεσματικά στις πίστες demo. Ενα πιστολάκι και έξι μαχαίρια αποτελούν τον αρχικό οπλισμό σας. Με το που θα συναντήσετε τον πρώτο άτυχο κακοποιό, θα γίνετε μάρτυρες της βίας που χαρακτηρίζει το παιχνίδι. Πυροβολήστε τον στο κεφάλι και ο θάνατος θα είναι ακαριαίος. Πυροβολήστε τον στο στήθος και θα τον δείτε να σωριάζεται κάτω, ανήμπορος να κάνει κάτι, αφού χάνει αίμα γρήγορα (στο τέλος πεθαίνει με κραυγές). Με το πιστόλι δοκιμάστε να πυροβολήσετε στο πόδι του κακοποιού. Πληγώνεται και αρχίζει να παίζει κουτσό, κρατώντας το χτυπημένο πόδι. Αν τον αφήσετε πολλή ώρα να παίζει, στο τέλος θα βαρεθεί και θα ξαναρχίσει να σας πυροβολεί. Οι κραυγές που βγάζει από τον πόνο είναι σαν αληθινές. Μάλιστα, αν επιχειρήσετε να χτυπήσετε το πόδι του με την καραμπίνα, ο άμοιρος θα το ψάχνει σε τέσσερις διαφορετικές κατευθύνσεις! Βεβαίως, πέφτει κάτω από τον πόνο και συνήθως υποκύπτει έπειτα από λίγη ώρα στα τραύματά του. Θυσιάζοντας μια σφαίρα, μπορείτε να τον κάνετε να υποκύψει πιο γρήγορα, ειδικά αν σημαδέψετε το κεφάλι... Ρεαλιστικός, αλλά βίαιος είναι ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να καταρρίψετε το ελικόπτερο, που είναι μεγάλος μπελάς στη δεύτερη πίστα του demo. Με το sniper rifle δεν έχετε παρά να σημαδέψετε τον πιλότο και να τραβήξετε τη σκανδάλη. Τα τζάμια γεμίζουν αμέσως από αίμα και το ελικόπτερο πέφτει ακυβέρνητο!

Οπως έχετε καταλάβει μέχρι τώρα, το SoF είναι ακόμα ένα βίαιο παιχνίδι. Υπάρχει μάλιστα η επιλογή για να ρυθμίσετε τη βία, από μηδαμινή (όχι και τόσο) μέχρι... full!

Τα γραφικά και ο ήχος, όπως προαναφέραμε, είναι άψογα. Στο demo, το gameplay είναι πολύ καλό, αλλά αυτό εξαρτάται από τη διάθεση του παίκτη να βλέπει ξεριζωμένα πόδια και χέρια. Σίγουρα, πάντως, σε όσους άρεσε το Kingpin, θα αρέσει και το SoF... Από την άλλη, το AI είναι λίγο περίεργο. Συχνά θα δείτε τους εχθρούς σας να καλύπτονται και να αποφεύγουν τις σφαίρες σας με κάθε δυνατό μέσο. Αυτό σημαίνει ότι σκύβουν, πηδάνε, καλύπτονται πίσω από τραπέζια, πόρτες ή το βάζουν στα πόδια. Αν τους ακολουθήσετε, συχνά θα τους δείτε να προσπαθούν να περάσουν μέσα από τοίχους, κάτι που δείχνει νοημοσύνη μηδέν! Καλά, θα μου πείτε, αυτό είναι το λιγότερο, μην ξεχνάμε μάλιστα ότι πρόκειται για demo. Δεκτόν. Απλώς, όφειλα να επισημάνω και τα μειονεκτήματά του.

Οι δύο πίστες του multiplayer δεν είναι, κατά τη γνώμη μου, τίποτα σπουδαίο. Τα όπλα, τα οποία είναι σχεδόν όλα διαθέσιμα εις διπλούν, δεν είναι πρωτότυπα, αλλά αυτό δεν αποτελεί σημαντική αδυναμία. Στο Internet υπάρχουν έτοιμοι servers για να δοκιμαστεί το demo, το οποίο μέχρι τώρα έχει τύχει μεγάλης ανταπόκρισης.

Είναι απορίας άξιο αν το SoF είναι το πιο βίαιο παιχνίδι που βγήκε ποτέ, τη στιγμή που κυκλοφορούν παιχνίδια όπως το Carmageddon. Θα το κρίνουμε όταν κυκλοφορήσει.

Του Γιώργου Κυριακού

IMPERIUM GALACTICA 2

Από τις Digital Reality/GT Interactive

Veni, Vidi, Vici ...στο διάστημα

Για μια μεγάλη μερίδα gamers, τα διαστημικά παιχνίδια στρατηγικής ανήκουν στην κατηγορία των τίτλων που πρέπει να αποκτηθούν οπωσδήποτε. Η εξερεύνηση του διαστήματος, η εισβολή ή αποίκηση σε άγνωστους πλανήτες, η εκμετάλλευση-αξιοποίηση των πρώτων υλών τους και η κατά γράμμα εφαρμογή της έννοιας του ιμπεριαλισμού φαίνονται άκρως ελκυστικά και αποτελούν τα βασικά στοιχεία για την επιτυχία ενός παιχνιδιού αυτού του είδους. Αν μάλιστα τα στοιχεία αυτά συνδυαστούν με επιβλητική μουσική, όμορφα γραφικά και κάποιο σεναριακό υπόβαθρο, τότε το αποτέλεσμα θα είναι, αν μη τι άλλο, ένα παιχνίδι-καταστροφέας της κοινωνικής ζωής για αρκετούς από εμάς. Τα στοιχεία αυτά υπήρχαν, λίγο-πολύ, στο πρώτο Imperium Galactica και φυσικά δεν θα μπορούσαν να λείπουν και από τον δεύτερο τίτλο της σειράς, το Alliances. Το νέο παιχνίδι της GT Interactive πρόκειται να κυκλοφορήσει περίπου την εποχή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές (η αρχική ημερομηνία κυκλοφορίας ήταν τέλη Ιανουαρίου) και θα περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία που έφε-









ραν την επιτυχία στο πρώτο Imperium, με σημαντικές προσθήκες και αξιοπρόσεκτες βελτιώσεις.

Το gameplay του παιχνιδιού δείχνει να είναι (και αυτό...) βασισμένο στην παλιά, καλή συνταγή του Master of Orion. Είστε ο αρχηγός μιας αποικίας και πρέπει να επεκταθείτε σε νέους κόσμους, να γνωρίσετε νέους πολιτισμούς και να αναπτύξετε την τεχνολογία σας, όλα αυτά με σκοπό να αποκτήσετε την απόλυτη διαγαλαξιακή κυριαρχία (κατά τον τίτλο του παιχνιδιού). Αν όλα αυτά πέφτουν πολλά για τα κυβικά σας, μπορείτε να ασχοληθείτε με το Theme Park (και πιο ειρηνικό είναι και πιο ανώδυνο) ή να ρίξετε μια ματιά στα ιδιαίτερα χρήσιμα tutorials του παιχνιδιού και να πάρετε μια γεύση από το κυρίως πιάτο που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Μέσω ενός όμορφου sci-fi interface μπορείτε να διαχειρίζεστε την αποικία σας (ή αργότερα τις αποικίες σας), να αναθέτετε την κατασκευή νέων διαστημικών σκαφών, να ασχολείστε με την έρευνα νέων τεχνολογιών, να κατασκοπεύετε τους νέους πολιτισμούς που θα συναντήσετε στα διαστημικά σας ταξίδια (αφού, όπως έχει χιλιοειπωθεί, "δεν είμαστε μόνοι...") ή ακόμη και να "υπογράφετε" συμφωνίες με αυτούς. Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στο βασικό (ή ένα από τα βασικότερα) συστατικό που προκαλεί εθισμό σε ένα τέτοιο παιχνίδι: το research. Και εδώ υπάρχει

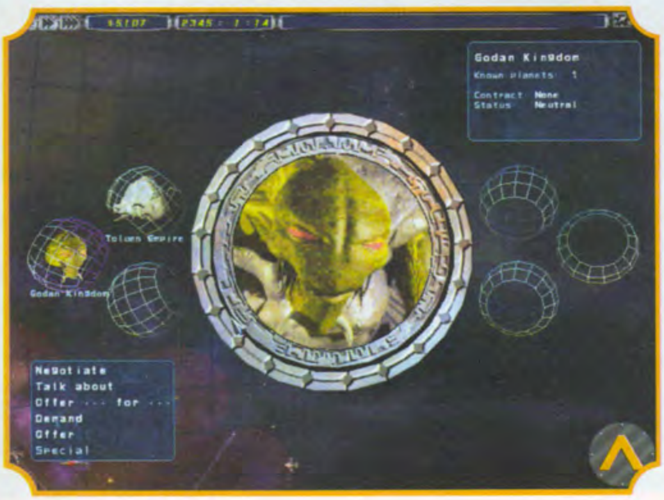


το λεγόμενο research tree (ακούγεται πιο sci-fi από το ελληνικό "δέντρο τεχνολογιών") και οι διάφορες κατηγορίες του, που αφορούν στα οπλικά συστήματα εναέριων και χερσαίων δυνάμεων ή και λιγότερο πολεμοχαρών τεχνολογιών. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφερθεί ότι οι απαιτήσεις για να ερευνηθεί μια νέα τεχνολογία είναι πιο πολύπλοκες από ποτέ, αφού θα πρέπει να έχετε κτίσει ικανό αριθμό από research centers, κάτι που φυσικά μπορεί να επιτευχθεί μόνο αν έχετε επεκταθεί αρκετά, οπότε καταλαβαίνετε ότι θα πρέπει να είστε συνεχώς "στην τσίτα", προσέχοντας να μη δίνετε προσοχή σε κάποιους τεχνολογικούς τομείς εις βάρος άλλων (ή και της παραγωγής της αποικίας σας).

Οσον αφορά στα γραφικά, το παιχνίδι φαίνεται ότι ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα του είδους, μια και έχει χρησιμοποιηθεί 3D engine για την κατασκευή των γραφικών, είτε αυτά είναι διαστημικά σκάφη, είτε κτίρια στις αποικίες σας, είτε η μορφολογία κάθε πλανήτη και οι καιρικές συνθήκες που επικρατούν σε αυτόν. Μπορείτε μάλιστα να τροποποιήσετε την οπτική του παιχνιδιού, αφού υπάρχει η δυνατότητα για zoom και περιστροφή της κάμερας, μια επιλογή που σας επιτρέπει να θαυμάσετε την ομολογουμένως πανέμορφη δουλειά που έχει γίνει (πάντα συγκρινόμενη με τα άλλα παιχνίδια αυτού του είδους).

Επίσης αξιοπρόσεκτες είναι οι διαστημικές αερομαχίες ("διαστημομαχίες";) και αυτές στην επιφάνεια των πλανητών, οι οποίες θυμίζουν αρκετά προγενέστερα παιχνίδια αυτού του είδους. Ομως εκείνο που σίγουρα προκαλεί αισθήματα ικανοποίησης είναι η δυνατότητα ανάθεσης ανά κατηγορία της κατασκευής των κτιρίων. Μπορείτε δηλαδή να αναθέσετε στους "υπεύθυνους" κάθε αποικίας να κτίζουν μόνοι τους πρώτα τα αμυντικά συστήματα-κτίρια και έπειτα τα υπόλοιπα, δίχως να χρειάζεται να ελέγχετε κάθε φορά την αποικία - οι gamers τέτοιων παιχνιδιών σίγουρα θα αντιλαμβάνονται την ευκολία που παρέχει αυτή η επιλογή. Βέβαια, αυτή η επιλογή αλλά και τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού έχουν το τίμημά τους, μια και οι ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος περιλαμβάνουν Pentium 233MHz και 3D κάρτα γραφικών. Να δούμε πού θα σταματήσουν...

Του Νάσου Μπέλλου



ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

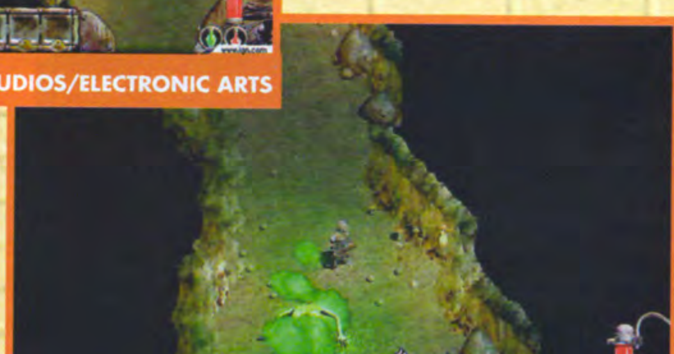
Αυτή τη φορά θα ασχοληθούμε με τα RPGs που πρόκειται να κυκλοφορήσουν μέσα στο 2000-2001. Προβλέπεται ένας κατακλυσμός από τίτλους, κάτι που δεν έχει προηγούμενο στο χώρο. Αν δε λάβουμε υπόψη μας το γεγονός ότι τα πιο σημαντικά on-line αυτόνομα παιχνίδια είναι αυτή τη στιγμή σχεδόν όλα RPGs (Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, The 4th Coming), τότε γίνεται φανερό γιατί όλοι μιλούν για τη χρυσή 5ετία των RPGs.

Ξεκινώντας θα αναφέρω επιγραμματικά τους τίτλους που περιμένουμε τα δύο προσεχή χρόνια. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Anachronox των ION Storm/Eidos Interactive, Ancient Evil της Silver Lightning, Arcanum των Troika/Sierra Studios, Atriarch της World Fusion, Avaris της Bifrost Creations, Avernum της Spiderweb Software, Baldur's Gate II: Shadows of Amn Board Watch των BioWare Corp./Black Isle Studios, Deliverance from the Dark της Studio Blue, Demise: Rise of the Ku'tan (πρώην Mordor II και Infinite Worlds) της Artifact Entertainment, Destiny των Web Works Interactive/Gamers Alliance, Deus Ex των Eidos Interactive/Ion Storm, Diablo II της Blizzard Entertainment, Divinity: Sword of Lies της Larian Studios, Dragonflight της Grolier Interactive UK, The Elder Scrolls 3: Morrowind της Bethesda Softworks, Elric of Melniboni (προσωρινός τίτλος) των Octagon Entertainment/Snowball Interactive, Everquest: The Ruins of Kunark των Verant Interactive/Sony, Final Fantasy VIII της SquareSoft, Gunlok της Rebellion, Good & Evil της Cavedog Entertainment, Gothic της Piranha Bytes, Gothica της Tinman Studios, Grimoire I, II και III της Central Dynamics, HBRN: Bloodline της Auran Columbia Games, Homeland της Dragonlore, Icewind Dale των Black Isle Studios/Interplay Productions, Illusia: Quest for the Eternals της Living Mask Productions, Infinium της Magique Productions, The Lady, The Mage and the Knight των Attic Entertainment Software/Larian Studios, Legend of the Blade Masters των Ronin Entertainment/Ripcord Games, Might and Magic VIII: Day of the Destroyer της 3DO, Middle-Earth της Sierra On Line, N'Evaria: Keligem's Legacy (πρώην Mystic Isle: The Darkening) της Big Red Rock, Neverwinter Nights των BioWare Corp./Black Isle Studios, NOX των Westwood Studios/Electronic Arts, Odium (Gorky 17 στην Ευρώπη) των Metropolis Studios/Monolith Productions, Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor των SSI/Mindscape, Runesword της Crosscut Games, Seeker της The Logic Factory, Shadowbane της Wolfpack Studios, Shadows of Reality της Nevolution, Sorcery (προσωρινός τίτλος) της Starbreeze Studios, Soulbringer της Gremlin, Stonekeep II της Interplay Productions, Summoner της Volition, Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness (προσωρινός τίτλος) της Heuristic Park σε συνεργασία παλαιότερα με τη Virgin Interactive Entertainment και αργότερα με τη Westwood, Traveller της Fenris Wolf, The Unknown: Quest for the Golden Dragon της Ross Systems, Vampire: The Masquerade της Nihilistic Software, Werewolf the Apocalypse: The Heart of Gaia της ASC Games, Wizardry VIII της Sirtech Software. Αν δεν έχω κάνει κάποιο λάθος, πρόκειται για 53 RPGs που καλύπτουν όλα τα είδη του χώρου: on-line RPGs, action RPGs και κανονικά RPGs. Πιθανότατα, όταν εσείς διαβάζετε το τεύχος αυτό, να έχουν προστεθεί 3-4 ακόμη στον κατάλογο. Πραγματικός χαμός. Για να τα παρουσιάσω στοιχειωδώς μέσα από τη στή-



NOX ΤΩΝ WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS





λη αυτή θα χρειάζονταν περίπου 30-50 σελίδες, κάτι που -όπως καταλαβαίνετε- είναι αδύνατον. Ετσι, θα σταθώ αναγκαστικά σε μερικά από αυτά που προσωπικά θεωρώ ως τα πιο σημαντικά.

Πριν να αρχίσουμε τη συνοπτική παρουσίαση, θέλω να σταθώ σε δύο τίτλους. Καταρχήν, αν όλα πάνε καλά, στο επόμενο τεύχος θα παρουσιάσουμε το Ultima IX: Ascension the Dragon Edition, τη special δηλαδή έκδοση του παιχνιδιού που κυκλοφορεί -προς το παρόν- μόνο στην Αμερική. Παρήγγειλα τρία αντίτυπα (για εμένα και δύο φίλους) ακολουθώντας μία ειδική διαδικασία, καθώς κανονικά οι ELectronic Arts/Origin δεν αποστέλλουν το παιχνίδι στην Ευρώπη. Ωστόσο τα αντίτυπα είναι "μπλοκαρισμένα" στο τελωνείο και μου ζητάνε να πληρώσω ΦΠΑ και φυσικά επιπλέον έξοδα για να τα εκτελωνίσω! Αθάνατο ελληνικό κράτος, κάνουν λες και φέραμε κανένα container! Το περιστατικό μού έφερε στο νου παλαιότερες εποχές, όταν είχα παραγγείλει 4 κασέτες με παιχνίδια για τον Spectrum από την Αγγλία και με ανάγκασαν να πληρώσω δύο φορές την αξία τους για να τα πάρω από το τελωνείο, λες και ήταν δεν ξέρω κι εγώ τι. Η δεύτερη επισήμανση αφορά στο Final Fantasy VIII, το οποίο, όταν γραφόταν το παρόν άρθρο, είχε πάει για χρυσό. Είναι πολύ πιθανό, όταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές, να έχει κιόλας κυκλοφορήσει. Δεν ξέρω ποιος θα το παρουσιάσει στο περιοδικό, όχι εγώ πάντως, αλλά ήδη τα πρώτα reviews σε διάφορα εξειδικευμένα στα RPGs sites στο Internet, του κάνουν από μέτρια έως άσχημη κριτική, σε αντίθεση με το Final Fantasy 7 που είχε πάρει πάρα πολύ ενθαρρυντικές κριτικές.

Το πιο σπουδαίο, από πολλές πλευρές, RPG project που βρίσκεται σε εξέλιξη είναι μάλλον το Neverwinter Nights. Σκοπός των δημιουργών του είναι να μεταφέρουν την αίσθηση των pen & paper RPGs σε ένα CRPG (Computer Role Playing Game). Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα φιλόδοξο σχέδιο, το οποίο περιλαμβάνει ένα επικό και πολύ μεγάλο σε έκταση δράσης single player game, με

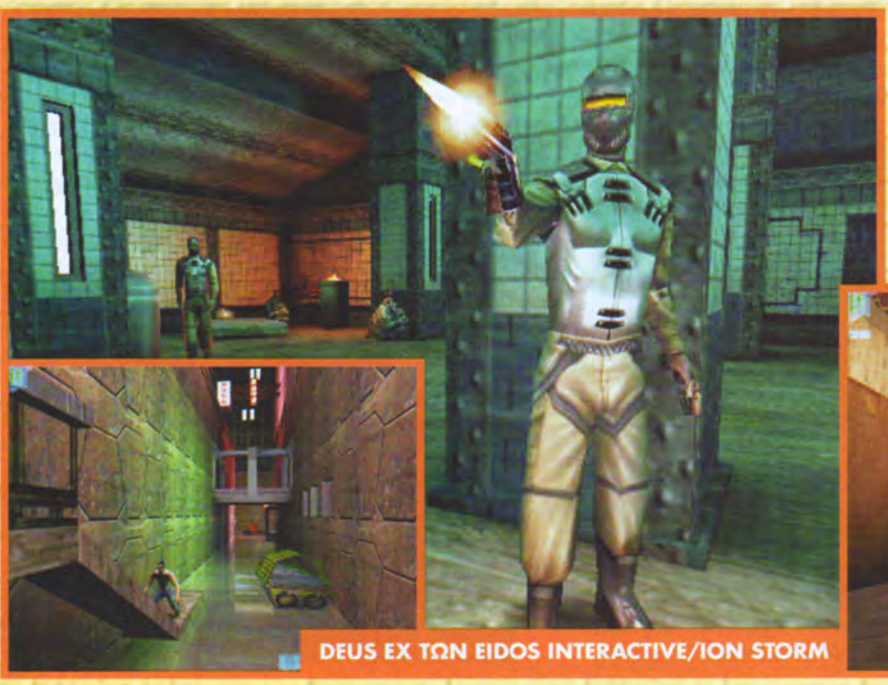




DELIVERANCE FROM THE DARK ΤΗΣ STUDIO BLUE

περίπλοκες σεναριακές διακλαδώσεις και σύνθετους χαρακτήρες, αλλά και διάφορα είδη multiplayer games. Ναι, σωστά διαβάζετε. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει arena matches, κυνήγια θησαυρών και team based κατακτήσεις κάστρων. Οι καινοτομίες του όμως δεν σταματούν εδώ. Θα περιέχει επίσης μία σειρά ειδικών εργαλείων, με τα οποία θα μπορούν οι παίκτες να δημιουργούν δικές τους ιστορίες, αλλά και πόλεις, στις οποίες φυσικά θα μπορείς να παίζεις κανονικά, με ένα "ζωντανό" Dungeon Master (το τελευταίο δεν μπορώ να καταλάβω πώς θα γίνεται, αλλά σας το μεταφέρω όπως ακριβώς το διάβασα). Το Neverwinter Nights είναι αποτέλεσμα της συμφωνίας της εταιρίας με τη Wizards of the Coast και αρχικά σχεδιαζόταν ώστε να βασίζεται στην 3η έκδοση των AD&D κανόνων. Δεν ξέρουμε όμως αν τελικά θα ακολουθεί ή όχι τους κανόνες αυτούς. Αρχικά η κυκλοφορία του προβλεπόταν για τον Αύγουστο του 2000, αλλά το πιο πιθανό είναι να καθυστερήσει. Οι πληροφορίες για την τιμή του παιχνιδιού προς το παρόν είναι συγκεχυμένες. Ενώ αρχικά έλεγαν ότι όλα αυτά θα δίνονταν με την κανονική τιμή του παιχνιδιού, τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι σχεδιάζονται ειδικοί servers για τα multiplayer games και πιθανότατα θα πρέπει να καταβάλλεις ένα μικρό ποσό για να παίζεις σε αυτούς.

Ενα από τα πιο πολυαναμενόμενα παιχνίδια του 1999 ήτανε το Diablo 2. Τελικά, όχι μόνο δεν κυκλοφόρησε το φθινόπωρο, όπως έλεγαν αρχικά, ούτε φυσικά μέσα στις γιορτές, όπως υπόσχονταν αργότερα, αλλά πήρε και νέα αναβολή και τώρα πια μιλάνε για κυκλοφορία κάπου μέσα στο καλοκαίρι. Στο Internet θεωρούν την Blizzard Entertainment ως το συνώνυμο της καθυστέρησης και της ασυνέπειας, γεγονός το οποίο δεν μπορεί παρά να προβληματίζει τη μέχρι τώρα πολύ πετυχημένη εταιρία. Το παιχνίδι ξεκινά από εκεί όπου τελείωσε το πρώτο. Ο Diablo, λί-



DEUS EX ΤΩΝ EIDOS INTERACTIVE/ION STORM



ADVENTURE UPDATE



GUNLOK ΤΗΣ REBELLION





γο προτού ξεψυχήσει, κατορθώνει να σε παγιδέψει και να εμφυσήσει μέσα σου την ψυχή του! Απώτερος σκοπός του να ελευθερώσει τους "αδελφούς" του του απόλυτου τρόμου, τους φοβερούς Mephisto και Ball. Οπως και στο πρώτο, ορμώμενος είτε από εξαιρετικό κουράγιο είτε από τρομερή βλακεία, θα προσπαθήσεις να ανατρέψεις τα διαβολικά σχέδιά του και να τα βάλεις μαζί του. Αυτή τη φορά θα μπορείς να διαλέξεις έναν χαρακτήρα ανάμεσα στους Amazon, Necromancer, Paladin, Sorceress ή Barbarian. Το Diablo II θα περιέχει 4 διαφορετικές πόλεις, καθεμία από τις οποίες θα αποτελεί και ένα μέρος (ACT) του παιχνιδιού. Τα 4 διαφορετικά μέρη της δράσης θα συνδέονται μέσω μία σειράς cinematic trailers. H Act I, που θα εξελίσσεται στην πόλη Tristam, θα περιέχει μία περιοχή που θα θυμίζει πολύ την αντίστοιχη του πρώτου παιχνιδιού. Στην περιοχή αυτή θα μπορείς να εξερευνήσεις μία κατασκήνωση Rogues, ένα μοναστήρι και έναν σταθμό-καταυλισμό καραβανιού. Το κεφάλαιο αυτό θα έχει το χαρακτήρα εξοικείωσης του παίκτη με το παιχνίδι. Στην Act 2 ο παίκτης θα μεταφερθεί σε μία πόλη στην "καρδιά" μίας ερήμου. Η Act 3 θα περιέχει μία ζούγκλα που θα θυμίζει το περιβάλλον του ευρύτερου Rain Forest. Εδώ θα βρεις μία πανάρχαια αδελφότητα monks, οι οποίοι λέγεται ότι κρατούν τον αδελφό του Diablo, τον τρομερό Mephisto. H Act 4 θα εξελίσσεται σε ένα χειμερινό περιβάλλον και εδώ θα έχεις την τελική αναμέτρηση με τον Diablo. Οπως και στο πρώτο, στο τέλος κάθε πράξης θα αναμετριέσαι με ένα από τα λεγόμενα "boss", το οποίο θα πρέπει φυσικά να νικήσεις για να περάσεις στο επόμενο κεφάλαιο. Στην πρώτη πράξη θα αναμετρηθείς με την Andariel, τη "Maiden of Anguish". Στη δεύτερη πράξη θα αναμετρηθείς με τον Baal, έναν από τους αδελφούς του Diablo. Δεν έχει ξεκαθαριστεί ακόμη αν το παιχνίδι θα απαιτεί 3D accelerator κάρτα γραφικών, αν και η Blizzard κάποια στιγμή ανακοίνωσε ότι θα είναι καθαρό 3D, μια και θα υποστηρίζει Glide και OpenGL formats, αλλά και την περίφημη 3DNow! τεχνολογία.



★ Η σειρά των Might & Magic είναι από τις πιο κλασικές στα RPGs. Παρ' όλο που δεν έχει περάσει καλά καλά ένας χρόνος από την κυκλοφορία του Might & Magic 7, η New World Computing ήδη ετοιμάζει το Might and Magic VIII: Day of the Destroyer. Το παιχνίδι θα στηρίζεται στην ίδια system engine με αυτήν των δύο τελευταίων της σειράς, αλλά θα μεταφέρει τον παίκτη σε μία νέα ήπειρο, την Jadame, η οποία κατοικείται από τέρατα των πιο σκοτεινών φυλών, όπως τα Trolls, Dark Elves και οι Minotaurs. Η νέα αυτή ήπειρος είναι λιγότερο πολιτισμένη από την Enroth ή την Erathia, τους περιβάλλοντες κόσμους των δύο προηγούμενων τίτλων. Εδώ μόνο το Temple of the Sun και το Necromancer's Guild έχουν κάποια στοιχειώδη παρουσία. Οι μόνοι άνθρωποι που κυκλοφορούν στην περιοχή αυτή είναι οι πειρατές Regnan. Οι Dark Elven Merchants of Alvar σε προσλαμβάνουν για να συνοδεύσεις ένα εμπορικό καραβάνι, που ως προορισμό έχει το Lizardman village of Blood Drop στα Dagger Wound Islands. Αυτά τα νησιά βρίσκονται κάπως μακριά από την ακτή της νέας ηπείρου και συνδέονται με αυτήν μέσω ενός ειδικού συστήματος γεφυρών. Αυτό είναι το βασικό σεναριακό background του παιχνιδιού. Στην εισαγωγή παρακολουθείς μία μυστηριώδη φιγούρα που μπαίνει στην πόλη Ravenshore, περίπου στο κέντρο της ηπείρου Jadame. Δημιουργεί έναν τεράστιο κρυστάλλινο μονόλιθο στην κεντρική πλατεία, ο οποίος ανοίγει 4 πύλες στις 4 άκρες της ηπείρου που οδηγούν στους κόσμους-επίπεδα των στοιχείων Earth, Air, Water και Fire. Αυτό δημιουργεί μεγάλες καταστροφές, ενώ οι σχετικές προφητείες μιλούν για έναν μεγάλο κατακλυσμό που θα προκύψει όταν οι τέσσερις αυτοί κόσμοι συναντηθούν. Ολα αυτά συμβαίνουν ενώ είσαι στα Dagger Wound Islands, τα οποία βρίσκονται κοντά στην πύλη του κόσμου-επιπέδου της Earth. Ενα ηφαίστειο που ξεπρόβαλε από τη θάλασσα κατέστρεψε τις γέφυρες που συνδέουν τα νησιά με την ηπειρωτική γη. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, βλέπουμε και τους πειρατές Regnan να εξορμούν εναντίον των νησιών για να τα κουρσέψουν.

Ξεκινώντας δεν δημιουργείς μία ολόκληρη ομάδα, όπως στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Αντίθετα, εδώ φτιάχνεις μόνο έναν χαρακτήρα διαλέγοντας από μία σειρά φυλών,

SHADOWBANE ΤΗΣ WOLFPACK STUDIOS



όπως οι Trolls, Dark Elves, Necromancers, Minotaurs και Vampires.

Μπορείς να προσλάβεις είτε μία ολόκληρη ομάδα από τα δύο Adventurer's Inns που υπάρχουν είτε νέους χαρακτήρες από αυτούς που συναντάς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι χαρακτήρες από τους οποίους μπορείς να επιλέξεις είναι συνολικά 36. Η εταιρία έκανε αυτή την αλλαγή ύστερα από απαίτηση πολλών παικτών. Ετσι, θα μπορείς να έχεις στην ίδια ομάδα έναν κληρικό, ένα βαμπίρ ή και έναν δράκο! Στο παιχνίδι θα ασκείς επίδραση στην εξέλιξη της ιστορίας, ανάλογα μα το ποιους συμμάχους θα επιλέγεις. Ετσι, αν συμμαχήσεις με τους δράκους, θα εξοργίσεις τους Dragon Hunters, οι οποίοι θα γίνουν εχθροί σου. Το παιχνίδι ακολουθεί το διαχωρισμό ανάμεσα στο καλό και το κακό (όπως έκανε το Might and Magic VII). Μία συμμαχία ανάμεσα σε όλες τις φυλές είναι η μόνη δυνατή απάντηση ενάντια στον κατακλυσμό που έρχεται. Στην πράξη, όμως, μπορείς να συμμαχήσεις μόνο με τρεις φιλές. Ετσι, πρέπει να διαλέξεις ανάμεσα στους Dragons, Dragon Hunters, Necromancers, Clerics of the Temple of the Sun και τους Minotaurs για τη συμμαχία που επιθυμείς. Αφού σχηματίσεις τη συμμαχία που θέλεις, η Catherine και ο Roland Ironfist, που βρίσκονται στην περιοχή καθ' οδόν για το Enroth (εκεί εξελίσσεται το Might and Magic VI), προερχόμενοι από την Erathia (εκεί εξελίσσονται τα Might & Magic VII και το Heroes of Might & Magic III), θα επιδιώξουν επαφή μαζί σας. Ο μάγος τους Xanthor έχει κατορθώσει να βρει τι ακριβώς συμβαίνει και οι Ironfists θα προσφέρουν τη βοήθειά τους.


ATRIARCH ΤΗΣ WORLD FUSION

Σχεδιαστές του παιχνιδιού είναι οι Dickinson και Tom Ono. Στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετές αλλαγές, όπως το levitate spell, το οποίο αυτή τη φορά θα λειτουργεί και εντός των κτιρίων. Η διάρκειά του θα είναι κάπου ανάμεσα σε αυτές των Might & Magic 6 και 7, δηλαδή μεταξύ των 150-200 ωρών του έκτου και των 80-100 ωρών του έβδομου της σειράς. Το παιχνίδι θα τρέχει στην ανάλυση 640x480. Εχει σχεδιαστεί ένα νέο spellbook, στο οποίο θα εμφανίζονται και οι ειδικές ιδιότητες κάθε φυλής που έχεις διαλέξει (π.χ. οι δράκοι μπορούν να πετούν, αλλά και να πισωγυρίζουν τους αντιπάλους τους κουνώντας τα τεράστια φτερά τους).

Η New World δουλεύει παράλληλα στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη μία νέας 3D system engine, η οποία κατά πάσα πιθανότητα θα εμφανιστεί στο Might and Magic 9. Σύμφωνα με το "πλάνο" της εταιρίας, το Might & Magic 9 θα κυκλοφορήσει έναν χρόνο μετά το Day of the Destroyer, ωστόσο μάλλον πρόκειται για πολύ φιλόδοξο σχέδιο. Το πιο πιθανό είναι ότι θα υπάρξει σημαντική καθυστέρηση.

Το NOX, το action/RPG της Westwood Studios, που ήδη έχει χαρακτηριστεί από τους ειδικούς και το κοινό ως Diablo killer, κατόρθωσε πολύ πριν από την κανονική κυκλοφορία του να αποκτήσει πολύ μεγάλο όνομα στο χώρο. Αυτό το οφείλει στην πολύ έξυπνη τακτική της εταιρίας, που αποφάσισε, για την καλύτερη προώθησή του, να δώσει αγώνες επίδειξης σε μία σειρά μεγάλες πόλεις στις ΗΠΑ. Αυτοί οι αγώνες-επιδείξεις έχουν σημειώσει πολύ μεγάλη επιτυχία, και έτσι είναι σχεδόν σίγουρο ότι το παιχνίδι θα γίνει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Ολοι καταλήγουν στο ίδιο συμπέρασμα: το Nox είναι το συνώνυμο του εθισμού, δεν ξεκολλάς με τίποτα. Σχεδόν όλοι όσοι έχουν δει ή παίξει κάποια από τις beta εκδόσεις του παιχνιδιού, αναφέρουν ότι τόσο το single player όσο και το multiplayer mode είναι αιώνες μπροστά από το συναγωνισμό. Οχι, δεν πρόκειται για κάποια από τις δικές μου υπερβολές, αλλά για την κοινή συνισταμένη μία σειράς previews που έχουν εμφανιστεί στο Internet, τα οποία έχουν γραφτεί τόσο από ειδικούς όσο και από παίκτες που είχαν την τύχη να συμμετάσχουν σε κάποιον από τους ειδικούς αγώνες-επιδείξεις.



Ξεκινώντας, μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε τρεις διαφορετικές κλάσεις χαρακτήρων. Η κλάση που επιλέγεις δεν έχει επίδραση μόνο στις ξεχωριστές ικανότητες του χαρακτήρα σου, αλλά επηρεάζει με έναν μάλλον πρωτοποριακό τρόπο και όλη τη βασική ιστορία. Ετσι, αν διαλέξεις έναν Warrior, το Nox θα ξεκινήσει στην πόλη-οχυρό Dun Mir. Εδώ πρέπει να βρεις έναν τρόπο για να γίνεις μέλος των περίφημων Warrior Lord Horrendous' elite band of Fire Knights πριν να ξεκινήσεις το μεγάλο ταξίδι σου στη Γη του Ix, και να προσπαθήσεις να λύσεις τα προβλήματα που ταλανίζουν την περιοχή. Οι Conjurors ξεκινούν στο Ix και πρέπει πρώτα να αντιμετωπίσουν μία επιδρομή από Ogres. Τέλος, οι Wizards ξεκινούν βαθιά στο Southern Realms, όπου θα πρέπει να ελευθερώσουν το μαθητευόμενο ενός πανίσχυρου μάγου από μία σπηλιά γεμάτη τρομερά τέρατα. Ανεξάρτητα από το πού και το πώς θα ξεκινήσεις, σιγά σιγά θα αποκαλύπτεις την πραγματική ιστορία του παιχνιδιού. Μία διαβολική νεκρομάντισσα έχει εξαπολύσει μία σειρά από πανίσχυρες διαβολικές δυνάμεις εναντίον των μεγαλύτερων πόλεων της περιοχής και εσύ πρέπει να κάνεις κάτι για να τις σταματήσεις. Καταρχήν, η βασική ιστορία του έχει πολύ μεγαλύτερο βάθος από την αντίστοιχη του Diablo. Αυτό που κάνει την ιστορία να ξεχωρίζει είναι ότι ξεδιπλώνεται σιγά σιγά, έτσι ώστε να μη δίνεται σε κανένα σημείο η αίσθηση ότι βρίσκεσαι σε μία "προσχεδιασμένη" διαδρομή. Το στοιχείο του τίτλου που έχει προκαλέσει μεγάλη αίσθηση είναι η πολλαπλότητα, αλλά και φυσικότητα με την οποία μπορείς να αντιμετωπίσεις τις διάφορες καταστάσεις που προκύπτουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρεται το εξής: Βρίσκεσαι αποκλεισμένος από μία τεράστια φωτιά. Για να ξεφύγεις, μπορείς είτε να προσπαθήσεις να μπεις κανονικά μέσα στη φωτιά είτε να τη διασχίσεις πηδώντας και τρέχοντας και, τέλος, να βρεις εκεί κοντά ένα βαρέλι γεμάτο νερό και να το αδειάσεις στη φωτιά, εξασφαλίζοντας με τον τρόπο αυτό μία ασφαλή διαφυγή. Κατά τη διάρκεια των multiplayer επιδείξεων-αγώνων, οι διαγωνιζόμενοι βρέθηκαν πολλές φορές μπροστά σε παρόμοιες καταστάσεις, και ήδη έχει γραφτεί μία μικρή ανθολογία με τις πλέον ενδιαφέρουσες περιπτώσεις που αντιμετώπισαν. Και στους αγώνες αυτούς βρήκαν ότι τελικά οι Conjurors έχουν σπουδαίες ικανότητες και δεν είναι μόνο οι Warriors που "μετρούν" σε τέτοιες περιπτώσεις. Με τους Wizards έχουν καταγραφεί αντιφατικά σχόλια, καθώς φαίνεται ότι οι εν λόγω χαρακτήρες απαιτούν μεγάλο βαθμό εξοικείωσης.


ODIUM ΤΩΝ METROPOLIS STUDIOS/MONOLITH PRODUCTIONS

** Στο επόμενο τεύχος θα δούμε πιο αναλυτικά το Icewind Dale, καθώς και τα καινούρια on-line RPGs που περιμένουμε.*

PC

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΑΛΜΠΟΥΜ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΑΛΜΠΕΡΤ

Ζήστε μία περιπέτεια στα βάθη ενός... Αλμπουμ!

Του Νίκου Κόντη

Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση του συγκεκριμένου τίτλου οφείλω να ξεκαθαρίσω ότι δεν πρόκειται για τον (θείο) Αλμπερτ Αϊνστάιν. Σκέτο "θείος Αλμπερτ", άνευ επιθέτου. Βέβαια, θα αναρωτηθείτε από πού κι ως πού "θείος" ο Αλμπερτ, αλλά τι τα σκαλίζετε; Αφού έτσι υπαγορεύει το σενάριο, ας αφήσουμε τα πράγματα ως έχουν. Το Μυστικό Αλμπουμ του Θείου Αλμπερτ είναι ένας τίτλος αφιερωμένος στην ψυχαγωγία και την εκπαίδευση των παιδιών. Βάσει, όμως, της πασίγνωστης ρήσης που θέλει άπαντες να κρύβουν ένα παιδί μέσα τους, καταλήγουμε αβίαστα στο συμπέρασμα ότι ο συγκεκριμένος τίτλος είναι χρήσιμος σε όλες τις ηλικίες.



Τύφλα να 'χει το Village Park. Αυτό είναι σινεμά...

Το Μυστικό Αλμπουμ του Θείου Αλμπερτ είναι μία παράξενη και πρωτότυπη περιπέτεια ανακάλυψης και πειραματισμού, ένα εκπαιδευτικού χαρακτήρα παιχνίδι, αφού αποσκοπεί στο να κάνει το μυαλό των πιτσιρικάδων να πάρει μερικές στροφές. Απευθύνεται σε παιδιά προεφηβικής ηλικίας, αλλά κάλλιστα ένας μεγαλύτερος θα μπορούσε να το δοκιμάσει και να ψυχαγωγηθεί.

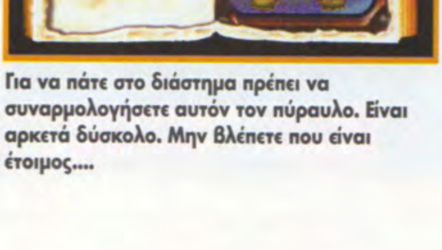
Πρόκειται για μία σειρά γρίφων (και όχι μόνο) που πρέπει να λύσει ο χρήστης καθώς ξεφυλλίζει το Αλμπουμ του Θείου Αλμπερτ, προκειμένου να βρει τον κρυμμένο στο άλμπουμ θησαυρό. Οι γρίφοι, τα προβλήματα και τα παιχνίδια που καλούνται τα παιδιά να λύσουν/παίξουν ώστε να συνεχίσουν την εξερεύνηση και



Τα επτά αγάλματα, τα οποία πρέπει να συγκεντρώσετε μέσα από τις σελίδες του ημερολογίου, για να ανοίξει η σπηλιά του θησαυρού.

των υπόλοιπων (κρυφών) σελίδων του ημερολογίου είναι αρκετά διασκεδαστικοί, ορισμένοι μάλιστα αρκετά δύσκολοι. Μειονέκτημα του τίτλου θεωρώ την ύπαρξη μόνο ενός άλμπουμ προς εξερεύνηση, που επιπροσθέτως είναι πολύ εύκολο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι ο τερματισμός του παιχνιδιού και η εύρεση του θησαυρού μού πήραν μόλις μία ώρα. (Μην παίρνετε, όμως, ως παράδειγμα εμένα, γιατί έχω υψηλό IQ... Καλά ντε, μη βαράτε! Ούτε ένα αστειάκι δεν μπορούμε να κάνουμε;) Ισως μικρότερα σε ηλικία παιδιά (αφού εγώ ένα μεγάλο παιδί είμαι) απασχοληθούν περισσότερο από μία ώρα - και πάλι, όμως, η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο είναι περιορισμένη.

Το manual του τίτλου είναι γραμμένο στα ελληνικά και αποτελεί μία ιδιαίτερα προσεγμένη δουλειά, επιβάλλεται δε να το διαβάσετε ούτως ώστε να αντιληφθείτε τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού. Αφού ολοκληρώσετε την πολύ καλή διαδικασία της εγκατάστασης, μπορείτε να φορτώσετε το παιχνίδι από το menu που εμφανίζεται στην μπάρα προγραμμάτων. Σημειωτέον ότι όλο το παιχνίδι είναι μεταφρασμένο στα ελληνικά (η παραγωγή είναι γαλλική), ακόμα και οι ομιλίες των χαρακτήρων. Αφού φορτώσετε το παιχνίδι, μπορείτε να ξεκινήσετε κατευθείαν την εξερεύνησή σας στο Αλμπουμ του Θείου Αλμπερτ.



Για να πάτε στο διάστημα πρέπει να συναρμολογήσετε αυτόν τον πύραυλο. Είναι αρκετά δύσκολο. Μην βλέπετε που είναι έτοιμος....

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας στο άλμπουμ θα βρείτε και θα χρησιμοποιήσετε τέσσερα πολύ χρήσιμα εργαλεία: τη φωτογραφική μηχανή, με την οποία απαθανατίζετε αντικείμενα ή ζωάκια μέσα από το άλμπουμ, τη φωτιά, η οποία τρομάζει τα ζωάκια και τα κάνει να τρέχουν, τα τσαλακωμένα χαρτιά, που δίνουν hints για τη λύση των γρίφων στην εκάστοτε σελίδα, και τη σφυρίχτρα, η οποία λύνει τις απορίες σας.

Τα γραφικά είναι μέτριου επιπέδου, ενώ ο ήχος πολύ καθαρός και υψηλής ποιότητας. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για μία εξαιρετικά καλή παραγωγή, με μόνη εξαίρεση τη μικρή διάρκειά της. Ολα τα πιτσιρίκια που κοκορεύονται ότι έχουν ξουράφι μυαλό πρέπει να δοκιμάσουν τις δυνατότητές τους στο Μυστικό Αλμπουμ του Θείου Αλμπερτ, για να δουν αν όντως είναι ξουράφια.

ΕΤΑΙΡΙΑ: EMME
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Microsoft Windows 95 ή 98, Pentium 120MHz, 16MB RAM, κάρτα ήχου SoundBlaster ή συμβατή και 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Inte*Learn ΕΠΕ, Αγν. Στρατιώτη 46, 176 73 Καλλιθέα, τηλ.: (01) 9591853, www.interlearn.gr
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ

Πληρέστατη ελληνική πηγή γνώσης

Του Στέφανου "Manson" Μανούκα
stefoos6@hotmail.com

Η Γεννάδειος Σχολή κατάφερε για άλλη μία φορά να μπει στην πρώτη γραμμή του ενδιαφέροντος. Αυτή τη φορά όχι με κάποιο παιχνίδι, άλλα με τη Σχολική Εγκυκλοπαίδεια που έχει αναπτύξει. Από το παρελθόν της εταιρίας στο εκπαιδευτικό software καταλαβαίνουμε πως οι άνθρωποι που δουλεύουν για τους συγκεκριμένους τίτλους ξέρουν τη δουλειά τους και μας τους προσφέρουν με σκοπό να καλύψουν και τον πιο απαιτητικό.



Σχετικά με τα λήμματα, ένα έχουμε να πούμε: Η Γεννάδειος Σχολή πρέπει να έχει ιδιαίτερες σχέσεις με τον κ. Γ. Μπαμπινιώτη... Οποιος έχει μυαλό καταλαβαίνει...

Εύκολη, έξυπνη, χιουμοριστική, διασκεδαστική, πλήρης και πάνω απ' όλα user friendly πρέπει να είναι μία εγκυκλοπαίδεια που προσπαθεί να προσελκύσει το κοινό - πόσο μάλλον το σχολικό κοινό. Ολα τα προαναφερθέντα η Σχολική Εγκυκλοπαίδεια της Γενναδείου τα περιλαμβάνει. Αν υπάρχει κάτι στο οποίο πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη βάση, αυτό είναι η πληρότητά της. Παραθέτουμε στη συνέχεια τα στοιχεία που προσφέρει ο τίτλος και σας καλούμε να δώσετε τον ορισμό της λέξης "πληρότητα".

➤ 8 διαφορετικά περιβάλλοντα εργασίας (Internet, αθλητικό κ.λπ.).

➤ Ειδικές ρυθμίσεις, ανάλογα με τις απαιτήσεις και επιθυμίες του χρήστη.



Πολύ καλή δουλειά από την ελληνική εταιρία στον τομέα του 3D mapping.

➤ Δυνατότητα χρήσης μέχρι και από τρεις χρήστες (διαφορετικού επιπέδου, τάξης). Για οικογενειακή -και όχι μόνο- χρήση.

➤ 4.000 λήμματα, με δυνατότητα άμεσης πρόσβασης σε 3.000.000 διεθνή λήμματα.

➤ 7 κύριες κατηγορίες λημμάτων και περίπου 200 συνδυασμοί τους.

➤ 7.000 μικρές και μεγάλες φωτογραφίες (πίνακες και χάρτες), με πολλά σχέδια του γνωστού σκιτσογράφου Βασίλη Πιτσαλίδη.

➤ Πλούσιο υλικό σε φωτογραφίες χωρών και ζώων.

➤ Ειδικό οπτικοακουστικό υλικό από τη NASA.

➤ Σπάνιες ηχογραφήσεις από το ιστορικό αρχείο της Ελληνικής Ραδιοφωνίας.

➤ Επισκόπηση όλης της επιφάνειας της Γης μέσα από τρισδιάστατες φωτογραφίες προερχόμενες από δορυφόρους.

➤ Δεκάδες ώρες ηχογραφημένης μουσικής και 170 εθνικοί ύμνοι.

➤ Περισσότερα από 400 βίντεο, συνολικής διάρκειας μεγαλύτερης των 3 ωρών.

➤ Ειδικό πρόγραμμα προβολής του οπτικοακουστικού υλικού.

➤ Ιστορική γραμμή για άμεση εύρεση σημαντικών ιστορικών γεγονότων.

➤ Ψηφιακός άτλας για εύκολη ανεύρεση όλων των χωρών της Γης.

➤ Εύκολη επισκόπηση των σημαντικότερων οργάνων του ανθρώπινου σώματος (ανθρωπολογία).



Η "σχολή" από την οποία έχει χαρτί ο αρθρογράφος του παρόντος.

➤ Δημιουργία μέχρι και 5 σχολικών εργασιών, με αυτόματη αποθήκευση του υλικού μέσω ειδικού εργαλείου/προγράμματος μορφής Word.

➤ Εύκολη αντιγραφή οποιουδήποτε κειμένου περιέχει η εγκυκλοπαίδεια για περαιτέρω επεξεργασία.

➤ Εκτύπωση κάθε λήμματος ή εικόνας με τέσσερις διαφορετικούς τρόπους και πολλές επιλογές.

➤ Επιλογή και εργαλεία που επιτρέπουν τη δημιουργία ηλεκτρονικών παρουσιάσεων.

➤ Αμεση και εύκολη πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

➤ Δωρεάν και αυτόματη ανανέωση του υλικού, για να μένει η εγκυκλοπαίδεια πλήρης και σύγχρονη (απαιτείται σύνδεση στο Internet).

➤ Απομνημόνευση των τελευταίων λημμάτων για γρήγορη επίσκεψη/εύρεσή τους, όποτε εσείς θέλετε.

➤ Σύντομες, άμεσες και αναλυτικές σελίδες βοήθειας, σε όποιο σημείο της εγκυκλοπαίδειας και να βρίσκεστε.

➤ Ενσωματωμένο κουίζ με δυνατότητα δημιουργίας και δικών σας ερωτήσεων.

➤ Συνολικά 20 παιχνίδια με εκπαιδευτικές - και όχι μόνο- δραστηριότητες.

Οπως θα αντιληφθήκατε, ο καινούριος τίτλος της Γενναδείου Σχολής είναι εκπαιδευτικός-διασκεδαστικός και πάνω απ' όλα ένας 100% ελληνικός τίτλος, ο οποίος προωθεί στοιχεία που άλλες εγκυκλοπαίδειες δεν διαθέτουν (βλ. Επεξεργασία λημμάτων με ειδικό ενσωματωμένο πρόγραμμα).

Τα χρώματα του τίτλου μπορεί ο χρήστης να τα καθορίσει όπως αυτός θέλει με τη βοήθεια των Themes (ας τα πούμε Themes) που περιλαμβάνει. Η ποιότητα των βίντεο είναι πολύ καλού επιπέδου (όχι άριστου) στον τομέα τόσο της εικόνας όσο και του ήχου. Είναι δε αρκετά σε αριθμό και έχουν τέτοια χρονική διάρκεια, που επιτρέπουν να έχουμε μία γκάμα από βίντεο κάθε λογής. Οι φωτογραφίες είναι ιδιαίτερα καλής ποιότητας και ανάλυσης. Εχουν, όμως, το "ενοχλητικό" σήμα της Γενναδείου Σχολής στο κέντρο τους, γεγονός που προκαλεί αλλοίωση του αποτελέσματος. Η πληρότητα του τίτλου είναι εμφανής στον τομέα των λημμάτων και τη σωστή απόδοσή τους. Μάλιστα, η άμεση πρόσβαση στα 3.000.000 διεθνή λήμματα αποδεικνύει το υψηλό επίπεδο του τίτλου.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 100MHz, 16MB RAM, 12x CD-ROM, κάρτα ήχου 16-bit
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 18.500 δρχ.

DIAMOND SUPRAMAX 56K USB

Ενα "διαμάντι" για τον υπολογιστή σας

Του Γιάννη Νινιού

Ενα από τα καλύτερα modems της κορυφαίας και πολυβραβευμένης εταιρίας περιφερειακών Diamond, το οποίο έχει μία καινοτομία: είναι USB. Για όσους δεν γνωρίζουν, το USB (Universal Serial Bus) είναι ένας τρόπος επικοινωνίας μεταξύ του υπολογιστή και των ανάλογων USB περιφερειακών, που εξασφαλίζει μεγαλύτερη



ταχύτητα επικοινωνίας από την κοινή σειριακή θύρα, με αποτέλεσμα η επικοινωνία με τον υπολογιστή να είναι περίπου 50 φορές ταχύτερη.

Με την προσθήκη του USB και δεδομένου ότι το modem είναι εξωτερικό, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για IRQ conflicts, κάτι το συνηθισμένο στα εσωτερικά modems, ούτε όμως για τροφοδοσία ρεύματος, αφού τροφοδοτείται με ρεύμα από τον υπολογιστή μέσω του καλωδίου USB.

Ακόμα, οι διαστάσεις του είναι πολύ μικρές, κάτι που συνεπάγεται πως δεν θα προβληματιστείτε κατά την τοποθέτησή του. Με λίγες λέξεις, ένα πολύ πρακτικό modem.

Η ταχύτητα σύνδεσης με το Internet είναι πολύ καλή και σε συνδυασμό με μία καλή τηλεφωνική γραμμή θεωρητικά μπορεί να αγγίξει τα 56.000bps.

Οσον αφορά στο κατέβασμα αρχείων από το Διαδίκτυο (ή αλλιώς downloading), φέρει βελτιωμένα χαρακτηριστικά, με αποτέλεσμα να κατεβάζει αρχεία πιο γρήγορα - ειδικότερα όταν συνδέεται με server που υποστηρίζει ταχύτητα 56Kbps.

Βέβαια, όπως όλα τα modems, το SupraMax μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως fax, με ταχύτητα που φθάνει τα 14.000bps. Για να λάβετε και να στείλετε μηνύματα fax, χρειάζεστε ένα πρόγραμμα που "μετατρέπει" το modem σε fax. Ενα τέτοιο απλό πρόγραμμα περιέχεται στο συνοδευτικό του modem CD, που έχει και τους drivers.

Το εγχειρίδιο εγκατάστασής του είναι εξαιρετικά αναλυτικό, αφού περιγράφει και με εικόνες τον τρόπο σύνδεσης τόσο με τον υπολογιστή όσο και με το τηλέφωνο.

Πρόκειται, λοιπόν, για ένα πολύ σταθερό, γρήγορο, πρακτικό και ταυτόχρονα φθηνό modem, η εγκατάσταση του οποίου δεν θα σας προβληματίσει, αφού η συσκευή αναγνωρίζεται αμέσως από τον υπολογιστή. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε τους drivers, χωρίς όμως να χρειαστεί restart του υπολογιστή σας.

Συνεπώς, όσοι έχετε ελεύθερη USB θύρα στον υπολογιστή σας και ψάχνετε ένα modem άριστων επιδόσεων και σε καλή τιμή, το Diamond SupraMax 56K USB είναι η καλύτερη επιλογή.

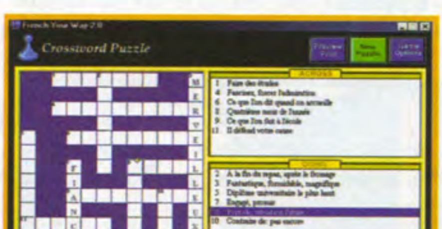
ΕΤΑΙΡΙΑ: Diamond Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 και άνω με USB θύρα, CD-ROM, Windows 9x με USB drivers, 16MB RAM, 6MB στον σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ: Info-Quest, Αλ. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400 (www.quest.gr)
ΤΙΜΗ: 28.000 δρχ.

FRENCH YOUR WAY 2.0

Αλήθεια, πώς είναι τα γαλλικά σας;

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Αν αφήσουμε στην άκρη τη γνωστή μεταφορική χρήση της λέξης "French" (ξέρετε πώς χρησιμοποιείται στα γήπεδα ή στους δρόμους της πόλης όταν υπάρχει κυκλοφοριακό χάος), η γαλλική είναι μία πολύ ωραία και ευρέως διαδεδομένη γλώσσα. Το γεγονός όμως ότι στους δρόμους της Γαλλίας μετά δυσκολίας θα συναντήσετε κάποιον να μιλά αγγλικά, ενώ είναι βέβαιο ότι θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα αν δεν γνωρίζετε βασικές λέξεις ή φράσεις (όχι, όχι το "frabala" δεν είναι λέξη!), σημαίνει ότι, αν προγραμματίζετε ταξίδι σε γαλλόφωνη χώρα ή θέλετε να μάθετε γαλλικά για οποιονδήποτε δικό σας λόγο, πρέπει να εγγραφείτε σε φροντιστήριο και να πληρώσετε τα μαλλιά της κεφαλής σας. Διαφορετικά, αποκτήστε το "French Your Way 2.0". Θα μάθετε αρκετές φράσεις και έννοιες και θα αποκτήσετε βασικές γνώσεις της γαλλικής γραμματικής, εύκολα, ευχάριστα και χωρίς να ξοδέψετε μια περιουσία. Αρκεί να ικα-



Λύνοντας ένα σταυρόλεξο στα γαλλικά. Εσείς επιλέγετε τον τύπο των ορισμών: Προτιμάτε να δίνονται αγγλικές λέξεις και να ζητείται η μετάφρασή τους στα γαλλικά ή επιθυμείτε ερωτήσεις στα γαλλικά για να βρίσκετε τις ανάλογες γαλλικές λέξεις;



Η βασική οθόνη του τίτλου.

νοποιείτε τις απαιτήσεις συστήματος και να έχετε όρεξη για μάθηση.

Το πρόγραμμα ξεκινά ζητώντας την εισαγωγή του ονόματος του χρήστη (σημαντικό, αν χρησιμοποιούν το πρόγραμμα πέραν του ενός άτομα - υπάρχει οθόνη προόδου για κάθε χρήστη). Επιπλέον, από την αρχική οθόνη επιλέγετε τη φωνή του δασκάλου σας (γυναικεία, ανδρική ή παιδική), ελέγχετε την ένταση της εγγραφής του ήχου από το μικρόφωνο του υπολογιστή σας ή επιλέγετε τη διαγραφή σας από το πρόγραμμα σπουδών του French Your Way. Οσον αφορά στην εγγραφή του ήχου, κάθε φορά που ακούτε μία φράση στα γαλλικά, μπορείτε



Ενα παράδειγμα από το πρόγραμμα σπουδών του French Your Way.

να την προφέρετε κι εσείς με τη σειρά σας και στη συνέχεια να ελέγχετε την ορθότητα της προφοράς σας. (Είναι απόλυτα φυσιολογικό να συναντήσετε μια δυσκολία στην προφορά του "r"!) Στη συνέχεια προχωρείτε απευθείας στα μαθήματα, τα οποία έχουν ως αντικείμενο σύντομες συζητήσεις σχετικές με κοινωνικές σχέσεις, δείπνο σε εστιατόριο, ταξίδια, ξενοδοχεία, βόλτα στην πόλη ή ακόμη και με ανάγκες για ιατρική περίθαλψη. Η εκμάθηση σε κάθε ενότητα επιτυγχάνεται με έναν ιδιαίτερα ευχάριστο τρόπο, αφού, εκτός του ότι ακούτε τις συζητήσεις σε αργή ή κανονική ταχύτητα, έχετε τη δυνατότητα να συγκρίνετε την προφορά σας με αυτή του δασκάλου, να μάθετε τους γραμματικούς κανόνες στους οποίους υπακούν οι φράσεις που ακούστηκαν, να δείτε τη λέξη προς λέξη μετάφραση, ακόμη και να παίξετε



Η οθόνη με την πρόοδο κάθε χρήστη-μαθητή. Ιδιαίτερα χρήσιμη, αν δεν κλέβετε βέβαια...

παιχνίδια (ερωταπαντήσεις, σταυρόλεξο και ένα παιχνίδι ορθογραφίας).

Εν κατακλείδι, το "French Your Way 2.0" κρίνεται ιδιαίτερα χρήσιμο, εύχρηστο και ευχάριστο. Απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες, τα δε αποτελέσματα έρχονται σε σύντομο χρονικά διάστημα. Προσοχή, ωστόσο! Πρέπει να γνωρίζετε σε ικανοποιητικό βαθμό την αγγλική, αφού το πρόγραμμα είναι "amerikaniko" και κάθε μετάφραση, επεξηγηματική φράση ή οτιδήποτε άλλο μη γαλλικό είναι αγγλικό (ή αμερικανικό, μια και τείνει να διαχωριστεί η μία γλώσσα από την άλλη - αν δεν έχει γίνει ήδη επίσημα από τους γλωσσολόγους).

ΕΤΑΙΡΙΑ: Random House/Syracuse Language
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX 33MHz, Windows 3.1 και άνω, 8MB RAM, CD-ROM drive, κάρτα ήχου, SVGA 640x480x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
ΤΙΜΗ: 21.900 δρχ. (προτεινόμενη τιμή)

ΤΑ ΖΩΑ ΤΗΣ ΓΗΣ

Γαβ γαβ, μιάου, μουου, κρα κρα...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Στην εισαγωγή του τίτλου της Despec Multimedia αναφέρεται ότι "το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα δεν αποτελεί μία εγκυκλοπαίδεια που προσφέρει μία συστηματική ταξινόμηση των ζώων του πλανήτη". Αντίθετα, υποστηρίζεται ότι μέσα από αυτόν μπορούμε να ταξιδέψουμε στις κλιματολογικά διαφορετικές περιοχές του πλανήτη και να γνωρίσουμε τα ζώα που



Ο Darwin και η θεωρία της εξέλιξης. Δεν ξέρω πόσο σας πείθει, σίγουρα πάντως φαντάζει περισσότερο πειστική από την ιστοριούλα με τον Αδάμ και την Εύα.

ζουν εκεί. Μάλιστα, η ταξινόμησή τους έχει γίνει σύμφωνα με τους βιότοπους στους οποίους ζουν, "δηλαδή το οικολογικό περιβάλλον, που χαρακτηρίζεται από δεδομένο κλίμα, συγκεκριμένο τύπο βλάστησης και χαρακτηριστική πανίδα". Ας δούμε, όμως, τις κατηγοριοποιήσεις των ζώων μία προς μία.

Σύμφωνα με τον τίτλο, οι κατηγορίες των ζώων του πλανήτη είναι δέκα. Ετσι, στο Εύκρατο Δάσος συναντάμε γνωστά ζώα (μέλισσες, πεταλούδες, αράχνες) ή λιγότερο γνωστά (Βίσονες, αναρριχητές σκαντζόχοιρους), στα Λιβάδια -μεταξύ άλλων- τη στρουθοκάμηλο, τη ζέβρα και το ρινόκερο, στο Τροπικό Δάσος την ιγκουάνα, το τουκάν και τον οσελότο και στις Ερημικές Ζώνες το λάμα, την καμήλα και τον γύπα. Στη Σαβάνα (όχι, δεν είναι μεταμεσονύκτια προβολή στο Filmnet) μπορείτε να μάθετε μεταξύ άλλων για το τσιτάχ, την αντιλόπη και το μαραμπού, στους Ωκεανούς θα γνωρίσετε όλα τα θαλάσσια μέλη της πανίδας της Γης, στις Λίμνες και τα Ποτάμια θα μάθετε για τη λιβελούλη, το φλαμίνγκο και τον πελεκάνο και στην Πολική Ζώνη (και Τούντρα) θα γνωρίσετε το Θαλάσσιο λιοντάρι, τον πιγκουίνο και τη φώκια. Τέλος, υπάρχουν δύο ιδιαίτερες κατηγορίες: τα Κατοικίδια Ζώα και τα Ζώα της Αυστραλίας.

Ας ρίξουμε, όμως, μια ματιά στα επιμέρους στοιχεία του τίτλου και στις παράλληλες ενότη-



Fregata Magnificens ή κοινώς φρεγάτα. Ενα πτηνό σε ...ενδιαφέρουσα!



Ωστε ο Ολυμπιακός έχει καλύτερη ομάδα, ε; Πάρε αυτή! Κι Αυτή! Κι άλλη μία!

τες που περιέχονται σε αυτόν. Πρώτα απ' όλα, αφού επιλέξετε μία από τις δέκα ενότητες, μπορείτε να λάβετε πληροφορίες για κάθε ζώο: τη λατινική ονομασία του, τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του (υπάρχουν συνοδευτικές full screen φωτογραφίες) και τις "συνήθειές" του - σε αρκετές περιπτώσεις μάλιστα υπάρχει επιπλέον οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο και ήχοι). Στη συνέχεια θα συναντήσετε μία ενότητα για τις εξελικτικές θεωρίες, με ιδιαίτερη αναφορά στον Charles Robert Darwin (ή του ... ομογενή Δαρβίνου, μια και έχουμε την τάση να εξελληνίζουμε τα ονόματα των αλλοεθνών επιστημόνων). Οι ενότητες αυτές, σε συνδυασμό με την ευχάριστη μουσική επένδυση και το ενσωματωμένο λεξικό με επεξηγήσεις για τις ορολογίες που εμφανίζονται στα κείμενα, καθιστούν το πρόγραμμα μοναδικό.

Ως γενική εκτίμηση, ο τίτλος "Τα Ζώα Της Γης" είναι μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα εφαρμογή που αξίζει να αποκτηθεί. Ο τίτλος αποτελεί μέρος της σειράς εκπαιδευτικών εφαρμογών της Despec Multimedia (άλλοι τίτλοι έχουν παρουσιαστεί σε προηγούμενα τεύχη, ενώ έπεται συνέχεια) και κατατάσσεται -λόγω ποιότητας και όγκου πληροφοριών- στην αφρόκρεμα των τίτλων της σειράς.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX 200MHz, Windows 95/98, 16MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive, SVGA 640X480X16K
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...DVD-ROM DRIVE

Ενα DVD-ROM drive προσφέρει σχεδόν σε κάθε χρήστη τη δυνατότητα να παρακολουθεί ταινίες με την υψηλή ποιότητα του νέου μέσου, καθώς και να αναπαράγει -τους λιγοστούς ακόμα- εκπαιδευτικούς ή ψυχαγωγικούς τίτλους που βρίσκονται στην αγορά. Μήπως, λοιπόν, ήρθε ο καιρός να αντικαταστήσετε το CD-ROM drive που διαθέτετε, ώστε να ακολουθήσετε τις "προσταγές" της νέας τεχνολογίας;

Τα DVD-ROM drives έχουν πλέον φτάσει στην πέμπτη γενιά τους και οι ταχύτητες περιστροφής έχουν εκτιναχθεί στα ύψη (όπως συμβαίνει άλλωστε και με τα CD-ROM drives). Οι πιο γρήγορες συσκευές του είδους προσφέρουν ταχύτητα 40x κατά την ανάγνωση CD-ROMs και 10x κατά την ανάγνωση DVD-ROMs. Η τιμή 40x αναφέρεται σε μέγιστη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 6.000KB/s, αφού η 1x, κατά την ανάγνωση CD-ROMs, αντιπροσωπεύει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων ίση με 150KB/s. Αντίστοιχα, η τιμή 10x αντιπροσωπεύει μέγιστη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 13,5MB/s, δεδομένου ότι η τιμή 1x, κατά την ανάγνωση DVD-ROMs, αντιπροσωπεύει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων ίση με 1,35MB/s (αφού, λόγω της πυκνότερης δομής, με την ίδια ταχύτητα περιστροφής μεταφέρεται πολύ μεγαλύτερος αριθμός δεδομένων). Αντιλαμβάνεστε λοιπόν ότι η ταχύτητα περιστροφής μεταξύ CD-ROM και DVD-ROM δεν είναι συγκρίσιμη, καθώς αναφέρεται σε διαφορετικά μεγέθη μεταφοράς δεδομένων. Χονδρικά, μπορούμε να πούμε ότι όταν ένα DVD-ROM drive διαβάζει με ταχύτητα 1x, τα δεδομένα που μεταφέρει αντιστοιχούν σε ταχύτητα 9,22x ενός CD-ROM drive (προκύπτει εάν διαιρέσουμε τη μεταφορά δεδομένων ανάμεσα στα δύο μέσα).

Τα σύγχρονα DVD-ROM drives κάνουν -ως επί το πλείστον- χρήση της σταθερής γωνιακής ταχύτητας (Constant Angular Velocity "CAV") ώστε να μεταφέρουν τα δεδομένα. Η εν λόγω τεχνική περιστρέφει το δίσκο με σταθερή ταχύτητα, ανεξαρτήτως του σημείου όπου βρίσκεται η κεφαλή. Ως αποτέλεσμα, η μεταφορά δεδομένων είναι συνεχώς αυξανόμενη (αφού, όσο η κεφαλή απομακρύνεται από το κέντρο του δίσκου τόσο η περιφέρεια μεγαλώνει). Ετσι, όταν ένα DVD-ROM drive χαρακτηρίζεται ως 40x κατά την ανάγνωση CD-ROMs, εννοείται ότι προσφέρει μέγιστη μεταφορά δεδομένων 6.000KB/s (40x150KB/s) στα εξωτερικά tracks. Η ανάγνωση, ωστόσο, ξεκινά από τα εσωτερικά tracks με ταχύτητα 2.300-3.000KB/s, που αντιπροσωπεύει τιμή εκκίνησης 15-20x (καταχρηστικά αναφερόμαστε σε αυτή την τιμή δεδομένου ότι η ταχύτητα περιστροφής δεν μεταβάλλεται). Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο λειτουργούν και όλα τα σύγχρονα CD-ROM drives. Αντίστοιχα, κατά την ανάγνωση DVD-ROMs τα drives που χαρακτηρίζονται με ταχύτητα 10x "ξεκινούν" την ανάγνωση με ρυθμό 4x. Σημειώνουμε πως η ταχύτητα ενός DVD-ROM drive δεν επηρεάζει στο ελάχιστο την αναπαραγωγή ταινιών, αφού ο ρυθμός με τον οποίο μεταφέρονται τα δεδομένα είναι πολύ χαμηλός (περίπου 556KB/s).

ΜΟΝΤΕΛΑ

Η **Acer** παράγει ένα DVD-ROM drive που θα προτιμηθεί από όσους βάζουν σε πρώτη μοίρα τις κορυφαίες επιδόσεις και σε δεύτερη το κόστος. Το **DVP 1040A** είναι το πρώτο και μέχρι στιγμής το μοναδικό drive της εταιρίας που έχει κάνει την εμφάνισή του στην ελληνική αγορά, ενώ βασίζεται σε μηχανισμό της Pioneer. Η ονομαστική ταχύτητα κάνει λόγο για ταχύτητα αναπαραγωγής 40x κατά την ανάγνωση CD-ROMs και 10x κατά την ανάγνωση DVD-ROMs. Στην πράξη, το drive προσφέρει ασυναγώνιστες επιδόσεις, ιδιαίτερα κατά την αναπαραγωγή DVD-ROMs, όπως άλλωστε και κάθε άλλη λύση που διαθέτει τον ίδιο μηχανισμό. Παρέχει επίσης εξαγωγή μουσικού σήματος με αρκετά υψηλή ταχύτητα, την οποία διατηρεί σταθερή σε ολόκληρη την επιφάνεια του CD-ROM. Το Acer DVP 1040A πωλείται σε κανονική συσκευασία (retail), συνοδεύεται από τον software player PowerDVD 2.0 της Cyberlink και θα το βρείτε στην τιμή των 47.000 δρχ.





Η **Hitachi** διαθέτει εδώ και πολύ καιρό στην αγορά το **GD-2500** (στη νεότερη έκδοση με την ονομασία BX), το οποίο θα σας συνιστούσα να αποφύγετε με κάθε τρόπο, αφού οι επιδόσεις που προσφέρει είναι πάρα πολύ χαμηλές. Παρουσιάζει ωστόσο κορυφαίες τιμές μεταφοράς δεδομένων στην



εξαγωγή μουσικού σήματος, αλλά αυτό είναι κάτι που ενδιαφέρει μόνο όσους πραγματοποιούν αντιγραφές μουσικών CDs.

Η νεότερη πρόταση της εταιρίας στο χώρο ακούει στο όνομα **GD-5000** και επαναφέρει τη Hitachi στην αγορά. Το εν λόγω drive εμφανίζει ονομαστική ταχύτητα 8x/40x κατά την ανάγνωση DVD-ROMs και CD-ROMs αντίστοιχα και προσφέρει αρκετά υψηλές επιδόσεις στην πράξη, οι οποίες περιορίζονται κάπως από το πεπαλαιωμένο interface που χρησιμοποιεί (DMA Mode 4). Αντίθετα, όλες οι νέες προτάσεις του είδους κάνουν χρήση του πρωτοκόλλου Ultra DMA/33, που προσφέρει κορυφαίες τιμές μεταφοράς δεδομένων μεταξύ chipset και buffer, ενώ χρησιμοποιεί ελάχιστη CPU. Παρ' όλα αυτά, το νέο drive δεν μπορεί να συγκριθεί σε καμία περίπτωση με το προγενέστερο μοντέλο. Προσφέρει επίσης πολύ υψηλή μεταφορά δεδομένων κατά την εξαγωγή μουσικού σήματος, η οποία όμως δεν φτάνει στα κορυφαία επίπεδα που έχει θέσει το GD-2500. Το GD-5000 κοστίζει 37.500 δρχ., αποτελώντας μία "all-around" λύση που δεν απογοητεύει σε κανέναν τομέα.

Η **NEC** δεν έχει ιδιαίτερη ιστορία στα DVD-ROM drives, αλλά το νεότερο μοντέλο της με την κωδική ονομασία **DV-5500A** προσφέρει αρκετά αξιόλογες επιδόσεις. Οι ονομαστικές ταχύτητες του drive είναι 8x για την ανάγνωση DVD-ROMs και 40x για την ανάγνωση CD-ROMs, οπότε είναι ο πιο κοντινός αντίπαλος του Hitachi GD-5000. Σε σύγκριση με το drive της Hitachi, το DV-5500A προσφέρει τις ίδιες επιδόσεις κατά την ανάγνωση CD-ROMs, ελαφρώς υψηλότερες κατά την ανάγνωση DVD-ROMs, αλλά μειονεκτεί σημαντικά στην εξαγωγή μουσικού σήματος, η οποία μετά βίας φτάνει την τιμή 6x (συγκριτικά αναφέρουμε ότι το GD-5000 προσφέρει πάνω από 15x μεταφορά δεδομένων κατά το audio extraction). Παρ' όλα αυτά η τιμή των 33.500 στην οποία διατίθεται το καθιστά πολύ καλή αγορά. Σημειώνουμε επίσης ότι υλοποιεί το interface Ultra DMA/33, οπότε χρησιμοποιεί ελάχιστη επεξεργαστική ισχύ κατά τη λειτουργία του.



Η νέα πρόταση της **Philips** βασίζεται, όπως και το drive της Acer, σε μηχανισμό της Pioneer. Οι επιδόσεις που προσφέρει λοιπόν βρίσκονται στα ίδια, κορυφαία επίπεδα, τόσο κατά την ανάγνωση CD-ROMs όσο και κατά την ανάγνωση DVD-ROMs. Η ονομαστική ταχύτητα, φυσικά, παραμένει η ίδια (10x για DVD-ROMs και 40x για CD-ROMs). Στην εξαγωγή μουσικού σήματος επίσης το drive της Philips επιτυγχάνει αρκετά υψηλή μεταφορά δεδομένων. Το Philips **PCDV104** κοστίζει 47.000 δρχ., έρχεται σε συσκευασία retail και συνοδεύεται από τον software player Cyberlink PowerDVD 2.0.

Το εξεταζόμενο drive συναντάται και στο νέο kit της Philips, το οποίο συνοδεύεται από τον εξαίρετο hardware αποκωδικοποιητή REALmagic Hollywood Plus της Sigma Designs. Το "πακέτο" περιλαμβάνει τα απαραίτητα καλώδια και τους αναγκαίους drivers, καθώς και 3 DVD-ROMs που διακρίνονται στα παιχνίδια Zork Grand Inquisitor, Zork Nemesis, Spycraft, καθώς και σε έναν "videosaver" με θέμα την ταινία Star Trek: First Contact. Η τιμή του Philips **10x40 DVD-ROM kit** ανέρχεται στις 77.000 δρχ., καθιστώντας το έτσι άριστη αγορά.

Η **Pioneer** είναι η πρωτοπόρος κατασκευάστρια στο χώρο, δεδομένου ότι πρώτη ανεβάζει τον "πήχη" των επιδόσεων. Το μοντέλο **DVD-103S** κυκλοφορεί πολύ καιρό στην αγορά και τα αποθέματά του αρχίζουν πλέον να εξαντλούνται. Πρόκειται για ένα drive με ονομαστική ταχύτητα 6x/32x (για ανάγνωση DVD-ROMs και CD-ROMs αντίστοιχα), το οποίο σημειώνει ικανοποιητικές επιδόσεις και διατίθεται σε πολύ χαμηλή τιμή. Με 29.000 δρχ. δεν υπάρχει ουσιαστικός ανταγωνιστής για το εξεταζόμενο drive, ούτε τόσο ομοιογενής λύση (ικανοποιεί τόσο στην ανάγνωση CD-ROMs και DVD-ROMs όσο και στην εξαγωγή μουσικού σήματος, η οποία, σημειωτέον, παραμένει σταθερή σε ολόκληρη την επιφάνεια του CD-ROM). Μοναδικό μειονέκτημά του η υψηλή χρήση επεξεργαστικής ισχύος, που θα προκαλέσει "πονοκέφαλο" στους κατόχους αργών συστημάτων, εφόσον ενδιαφέρονται για αναπαραγωγή ταινιών.

Το νεότερο προϊόν της εταιρίας, ονόματι **DVD-104S**, διαθέτει ονομαστική ταχύτητα 10x/40x και προσφέρει ακριβώς τις ίδιες -εκπληκτικές- επιδόσεις



με αυτές των drives των Acer και Philips που κάνουν χρήση του ίδιου μηχανισμού. Η κατασκευαστική διαφορά του Pioneer έγκειται στην υποδοχή τύπου Slot-in, που ρουφάει στην κυριολεξία το δίσκο προσφέροντας μεγαλύτερη ευχρηστία από το παραδοσιακό tray. Σημειώνουμε ότι η ίδια υποδοχή περιλαμβάνεται και στο μικρότερο μοντέλο της εταιρίας. Επιπλέον, το DVD-104S διαθέτει έξοδο ψηφιακού ήχου (S/P DIF), χαρακτηριστικό που υπολείπεται των drives των Acer και Philips. Ωστόσο, δεν συνοδεύεται από κάποιον software player, δεδομένου ότι διατίθεται σε συσκευασία bulk στην τιμή των 43.500 δρχ.

DRIVES ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ (REGION LOCK)

Για να περιοριστεί η πειρατεία, ο οργανισμός DVD consortium, που ορίζει τις προδιαγραφές του DVD, έχει χωρίσει την υδρόγειο σε πέντε περιοχές (regions). Οι ταινίες που κυκλοφορούν στη χώρα μας, καθώς και σε όλες τις χώρες της Ευρώπης, ανήκουν στην περιοχή "2". Εως σήμερα, η πλειονότητα των DVD-ROM drives μπορούσε να παίξει οποιαδήποτε περιοχή, αρκεί η εφαρμογή αναπαραγωγής να έχει "ξεκλειδώσει". Οι εφαρμογές αναπαραγωγής συνήθως "κλειδώνουν" ύστερα από πέντε αλλαγές της περιοχής, αλλά στο Internet έχουν κάνει την εμφάνισή τους προγράμματα, όπως το DVD Genie (www.inmatrix.com), που παρακάμπτουν αυτόν τον περιορισμό. Ωστόσο, με εντολή του DVD consortium, όλα τα drives που παράγονται από την 1η Ιανουαρίου 2000 και έπειτα θα πρέπει να διαθέτουν υποχρεωτικά κλείδωμα, που αποτρέπει την αλλαγή της περιοχής πάνω από πέντε φορές. Πρώτη η Pioneer έχει ακολουθήσει εδώ και καιρό τις προσταγές του οργανισμού, "κλειδώνοντας" το μηχανισμό που διαθέτουν τα drives νέας γενιάς.

Η **Toshiba** προσφέρει ήδη στο εξωτερικό ένα μοντέλο με ονομαστική ταχύτητα 8x/40x, το οποίο δεν έχει κάνει ακόμα την εμφάνισή του στη χώρα μας. Το **SD-M1212** είναι, προς το παρόν, το μοναδικό DVD-ROM drive που μπορείτε να



αποκτήσετε από την κατασκευάστρια, το οποίο διαθέτει ονομαστική ταχύτητα 6x/32x. Οι επιδόσεις του ωστόσο είναι εκπληκτικές αναλογικά με την ονομαστική ταχύτητά του. Στην αναπαραγωγή CD-ROMs, το drive της Toshiba προσφέρει επιδόσεις εφάμιλλες με αυτές του νέου μηχανισμού της Pioneer (διαθέτει 40x ταχύτητα ανάγνωσης), ενώ στην αναπαραγωγή DVD-ROMs δεν υστερεί στο ελάχιστο από το Hitachi GD-5000. Μοναδικό μειονέκτημά του ο εξαιρετικά χαμηλός ρυθμός μεταφοράς δεδομένων κατά την εξαγωγή μουσικού σήματος. Το Toshiba SD-M1212 κοστίζει 34.000 δρχ., αποτελώντας άριστη αγορά, αλλά όχι και ομοιογενή λύση. Σημειώνουμε, τέλος, πως όσα αναφέρουμε αφορούν στη νεότερη έκδοση του συγκεκριμένου drive (αναγνωρίζεται από τον κωδικό "ver.002" στο πίσω μέρος της), ο μηχανισμός της οποίας έχει αναβαθμιστεί σημαντικά.

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΩΝ

Σήμερα, υπάρχουν δύο τρόποι για να προσδώσετε στον υπολογιστή σας δυνατότητα αναπαραγωγής DVD ταινιών. Μπορείτε να αποκτήσετε είτε ένα DVD-ROM drive μαζί με μια κάρτα αποκωδικοποίησης είτε ένα DVD-ROM drive με έναν software player. Στην πρώτη περίπτωση, παραλαμβάνετε χειρότερη ποιότητα εικόνας στο monitor του υπολογιστή και καλύτερη στην τηλεόραση, ενώ φυσικά πληρώνετε περισσότερα χρήματα. Στη δεύτερη περίπτωση παραλαμβάνετε κορυφαία ποιότητα στο monitor και ικανοποιητική στην τηλεόραση, καταβάλλοντας το ελάχιστο χρηματικό αντίτιμο. Η αποκωδικοποίηση μέσω software, ωστόσο, θέτει και αρκετές προϋποθέσεις που αναλύουμε λεπτομερώς στη συνέχεια.

Ενας software player μπορεί να αποκτηθεί με τρεις διαφορετικούς τρόπους: από το site της κατασκευάστριας στο Internet, από το συνοδευτικό CD-ROM μιας κάρτας γραφικών ή από τα καταστήματα πληροφορικής (όπου θα σας στοιχίσει περίπου 5.500 δρχ.). Η αγορά ενός DVD-ROM drive δεν σας εξασφαλίζει και κάποιον software player, εκτός και αν διατίθεται σε μορφή retail (δηλαδή, σε εμπορική συσκευασία). Υπάρχουν βέβαια και "πλάγιοι" τρόποι, όπως η απόκτηση από παράνομα sites του Internet που διακινούν αβίαστα όλες τις τελευταίες εκδόσεις.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Στην αποκωδικοποίηση μέσω software, τη δουλειά της εξειδικευμένης κάρτας αναλαμβάνει ο επεξεργαστής του υπολογιστή. Εάν διαθέτετε επεξεργαστή Intel Celeron ή Pentium II, θα πρέπει η συχνότητα λειτουργίας του να βρίσκεται μεταξύ 300 και 400MHz (ανάλογα με την κάρτα γραφικών που χρησιμοποιείτε) ώστε να μην έχετε απώλεια frames. Οι κάτοχοι επεξεργαστών AMD K6-2/III θα πρέπει να επιλέξουν software με δυνατότητα χρήσης του σετ εντολών 3Dnow!, καθώς ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής (FPU) που περιλαμβάνουν είναι σχετικά χαμηλής απόδοσης. Οι επεξεργαστές της Cyrix, από την άλλη, δεν είναι δυνατόν να αναπαράγουν ικανοποιητικά ταινίες μέσω software αποκωδικοποίησης.

ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Σε γενικές γραμμές, οι κάρτες γραφικών με μνήμη 8MB και άνω δεν αντιμετωπίζουν πρόβλημα στην αναπαραγωγή μέσω software, αφού συνήθως χρησιμοποιούν σχετικά σύγχρονα chipsets.

Εάν έχετε στην κατοχή σας έναν αργό σχετικά επεξεργαστή, τότε θα πρέπει η κάρτα γραφικών να διαθέτει συγκεκριμένες τεχνικές που αναλαμβάνουν να απαλλάξουν τον επεξεργαστή από ορισμένες χρονοβόρες διαδικασίες. Οι τεχνικές αυτές ονομάζονται motion compensation και iDCT. Η πρώτη συναντάται στα ολοκληρωμένα ATI Rage Pro/Rage 128, S3 Savage3D/Savage4/Savage2000, nVidia GeForce 256, καθώς και στο chipset i810 της Intel. Η δεύτερη περιλαμβάνεται μόνο στο ATI Rage 128. Με τη συνδρομή και των δύο τεχνικών το Rage 128 αναλαμβάνει περίπου το 70% της αποκωδικοποίησης, ενώ τα υπόλοιπα προαναφερθέντα ολοκληρωμένα αρκούνται στο 30%.

Πρέπει να σημειώσουμε ότι, όταν ένας software



ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ SOFTWARE PLAYERS





Cyberlink PowerDVD 2.55 (www.cyberlink.com.tw)
InterVideo WinDVD 2000 (www.intervideo.com)

Ravisent Technologies Cinemaster '99 (www.ravisent.com)

player περιλαμβάνει υποστήριξη του motion compensation, δεν συνεπάγεται ότι υποστηρίζει όλα τα ολοκληρωμένα, αφού η υλοποίηση σε καθένα διαφέρει σε ορισμένα σημεία. Συνήθως, οι κατασκευαστές των software players προσθέτουν υποστήριξη για ολοένα περισσότερα ολοκληρωμένα στις νεότερες εκδόσεις των προϊόντων τους.

ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ

Πολλές κάρτες ήχου χαμηλού κόστους, όπως η SoundBlaster 128 και η Live! player 1024 της Creative Labs, διαθέτουν τέσσερις εξόδους ήχου, τις οποίες μπορείτε να εκμεταλλευτείτε κατάλληλα ώστε να παραλάβετε ήχο 5+1 καναλιών, που προσφέρει το πρότυπο Dolby Digital, σε τέσσερα κανάλια (ο ήχος μοιράζεται στα τέσσερα ηχεία με τη χρήση εξειδικευμένων αλγορίθμων). Οι περισσότεροι software players υποστηρίζουν αυτή τη δυνατότητα σε πληθώρα καρτών ήχου της αγοράς. Στην αγορά θα βρείτε βέβαια και σετ ηχείων που προσφέρουν πραγματικό ήχο Dolby Digital ή Dolby AC-3 με κόστος που κυμαίνεται μεταξύ 70.000 και 90.000 δραχμών.

Για να παραλάβετε ψηφιακό ήχο, θα πρέπει τόσο το DVD-ROM drive όσο και η κάρτα ήχου να διαθέτουν ψηφιακή έξοδο (S/PDIF). Η πλειονότητα των DVD-ROM drives, καθώς και οι νεότερες κάρτες ήχου περιλαμβάνουν τη σχετική έξοδο.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

Η ανάλυση του αλγορίθμου συμπίεσης MPEG2 εντοπίζεται σε 720x576 pixels για το σύστημα PAL που χρησιμοποιείται στην Ευρώπη. Για να αποδίδεται λοιπόν σωστά η εικόνα, θα πρέπει να επιλέξουμε ανάλυση 800x600 pixels, εφόσον παρακολουθούμε ταινίες που κάνουν χρήση λόγου πλευρών 4:3 ή 16:9 (δηλαδή, η συντριπτική πλειονότητα). Οι "αναμορφικές" ταινίες από την άλλη, οι οποίες διαθέτουν λόγο πλευρών 2.35:1, χρησιμοποιούν ανάλυση 720x640 pixels, οπότε θα πρέπει να επιλέξουμε ανάλυση 1.024x768 pixels κατά την αναπαραγωγή τους.

Σε κάθε περίπτωση, επιλέγοντας μεγαλύτερη ανάλυση, το μόνο που κατορθώνουμε είναι να ρίξουμε την ποιότητα και να σπαταλάμε άσκοπα επεξεργαστική ισχύ. Για τους ίδιους ακριβώς λόγους, το βάθος χρώματος πρέπει να τίθεται στα 16-bit.

Αντίθετα, στην περίπτωση που αναπαράγουμε την ταινία μέσω hardware αποκωδικοποιητή, θα πρέπει να επιλέξουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ανάλυση, εάν θέλουμε καλύτερη ποιότητα απεικόνισης στο monitor.

Σημείωση: *Οι τιμές που αναγράφονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% και αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.*

PC

HARDWARE ΑΠΟΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΤΕΣ

Η REALmagic Hollywood Plus της Sigma Designs έχει επικρατήσει στη "μάχη" μεταξύ των hardware αποκωδικοποιητών, λόγω της κορυφαίας απόδοσης που προσφέρει. Το κέντρο ελέγχου των λειτουργιών της, με την ονομασία DVD station control, είναι εύκολο στη χρήση του, διαθέτει αρκετές δυνατότητες, αλλά η σχεδίασή του είναι παρωχημένη. Δυστυχώς, κατά την αναπαραγωγή στο monitor απεικονίζονται πλαίσια ακόμα και όταν μεγεθύνουμε το παράθυρο σε ολόκληρη την οθόνη, δίνοντας την εντύπωση ότι παρακολουθούμε ταινία μέσα σε "κάδρο". Σημειώνουμε επίσης ότι δεν περιλαμβάνεται δυνατότητα ταυτόχρονης απεικόνισης σε monitor και τηλεόραση. Στο monitor η ποιότητα είναι χαμηλότερη από αυτή των software players, όπως άλλωστε συμβαίνει με όλες τις hardware λύσεις. Στην τηλεόραση, ωστόσο, τα πάντα μεταβάλλονται υπέρ της Hollywood Plus. Ενα σημαντικό μειονέκτημα είναι ότι σε μεγάλα refresh rates μειώνεται υπερβολικά η ποιότητα απεικόνισης του monitor, λόγω του καλωδίου pass-through που συνδέει τη Hollywood Plus με την κάρτα γραφικών. Η Hollywood Plus συνοδεύεται από ένα πληρέστατο εγχειρίδιο, τα απαραίτητα καλώδια, καθώς και από ένα DVD-ROM δύο πλευρών (συναντάμε την ταινία "Telling lies in America", trailers νέων ταινιών, συνεντεύξεις, καθώς και τους drivers της κάρτας για Windows 95/98 και Windows NT 4.0). Ο κορυφαίος hardware αποκωδικοποιητής της Sigma Designs κοστίζει 32.500 δρχ. Σημειώνουμε επίσης ότι το προϊόν Dxr3 της Creative Labs είναι ουσιαστικά ίδιο με το Hollywood Plus, αλλά περιλαμβάνει εξαρτήματα χαμηλότερης ποιότητας χωρίς η τιμή του να είναι σημαντικά μικρότερη (η τιμή του βρίσκεται στις 31.000 δρχ.). Ως αποτέλεσμα, δεν είναι δυνατόν να προταθεί.



USER POWER

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ SOFTWARE

Προβλήματα με τα "κλειδώματα" των ελληνικών προγραμμάτων αντιμετωπίζει ο αναγνώστης και τακτικός επιστολογράφος μας Ιωσήφ Χατζημιχαήλ, τις απόψεις του οποίου δημοσιεύουμε αυτό το δεκαπενθήμερο από τη στήλη.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ας ξεκινήσουμε με τον Ιωσήφ και τα όσα μας γράφει για ορισμένα προβλήματα που αντιμετώπισε με τις "Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής" και τη "Χθων".

"Αγαπητό 'PC Master',

Σου γράφω αυτήν την επιστολή θέλοντας να μιλήσω για δύο 'μεγάλες' ελληνικές εταιρίες κατασκευής software, τη Γεννάδειο Σχολή και τη Χθων/2002. Αν λοιπόν και έχω αρκετά πειρατικά CDs, είχα αποφασίσει να αγοράζω όλα τα προγράμματα ελληνικών εταιριών αυθεντικά. Δυστυχώς, όμως, συνέβησαν διάφορα εξωφρενικά, με αποτέλεσμα να αλλάξω ριζικά γνώμη. Ας ξεκινήσω με τη Χθων. Είχα αγοράσει πριν από τρία χρόνια το πρόγραμμα Εγκυκλοπαίδεια 2002. Τότε είχα πάρει τηλέφωνο στην εταιρία, μου είχαν τον κωδικό και χαιρόμουν για περίπου έναν χρόνο το πραγματικά πολύ καλό αυτό πρόγραμμα. Μέχρις ότου το 1998 αναβάθμισα τον υπολογιστή μου. Εκανα εγκατάσταση το πρόγραμμα και όταν βγήκε η οθόνη του κωδικού έβαλα αυτόν που μου είπαν, και διαπίστωσα ότι δεν δουλεύει. Πήρα, λοιπόν, τηλέφωνο και μου είπαν ότι θα μου στείλουν μία δισκέτα (αν και τους είπα ότι έχω e-mail) με ένα πρόγραμμα και μετά να τους ξαναπάρω τηλέφωνο. Οταν όμως αυτή ήρθε, διαπίστωσα ότι είχε ένα πρόγραμμα για την επόμενη έκδοση, αυτή του 1998. ***Παίρνοντας ξανά τηλέφωνο μου είπαν ότι η μόνη λύση είναι να δώσω κάποια έξτρα λεφτά και να πάρω την έκδοση 98!*** *Φυσικά αρνήθηκα, αφού είχα ήδη χρυσοπληρώσει την παλιά έκδοση και μετά από πολύ ψάξιμο ένας πειρατής με εφοδίασε με το πολυπόθητο crack. Οσον αφορά τη Γεννάδειο,*



το πρόγραμμα που είχα πάρει ήταν το Γίνε Πρόεδρος. Αφού φυσικά δεν σκέφτηκα να φυλάξω τη ζελατίνα του CD (!) (θέλω να μάθω ποια διάνοια σκέφτηκε να μπει εκεί ο κωδικός), ακούστε τι αναγκάστηκα να κάνω: να στείλω στη Γεννάδειο το εξώφυλλο του CD (δεν πίστευαν ότι ήταν αυθεντικό), να το δουν και να το ξαναστείλουν με τον κωδικό και στη συνέχεια να πάρω ξανά τηλέφωνο για έναν ακόμα κωδικό. Ολη αυτή η διαδικασία κράτησε περίπου έναν μήνα και τελικά έβαλα τον κωδικό παίζοντας το παιχνίδι. Ελα ντε που την επόμενη ακριβώς μέρα αναγκάστηκα να κάνω format του σκληρού, γιατί τα Windows τα παίξανε (ελπίζω να μη είναι η Γεννάδειος υπεύθυνη και γι' αυτό). ***Οταν λοιπόν ξαναέβαλα τα Windows και εγκατέστησα το παιχνίδι, διαπίστωσα ότι οι κωδικοί δεν δουλεύουν.*** *Από τότε τι fax έστειλα, τι γράμματα, ακόμη δεν έχω παίξει το παιχνίδι (ο πειρατής που ήξερα δεν είχε το crack). Τώρα ό,τι και να πει κάποιος είναι λίγο. Αυτή είναι, κύριοι, η υποστήριξη των εταιριών, ώστε να αγοράσουμε αυθεντικό ένα προϊόν. Ο σεβασμός προς τον πελάτη έχει χαθεί εδώ και καιρό από το χώρο της πληροφορικής. Δεν θα ξεχάσω ποτέ όταν κάποιοι "υπάλληλοι" γνωστής*





αλυσίδας γελούσαν μαζί μου λες και τους καθάριζαν αυγά όταν ζήτησα να μου αλλάξουν τη SoundBlaster PCI 64 που μου έδωσαν με την αντίστοιχη AWE, αφού αυτή λέει έχει σταματήσει να παράγεται από τότε που ο Θεός έφτιαξε τον κόσμο (απάντηση όμως από πωλητή ε;;;). Με αυτήν την επιστολή δεν ζητώ άμεση δικαίωση. Αυτό είναι εξωπραγματικό, γι' αυτήν τη χιλιετία τουλάχιστον. Ξέρω ότι το Πανόραμα 97 θα πάει στα σκουπίδια και δεν είναι γραφτό να παίξω το Γίνε Πρόε-

δρος. Το μόνο που ζητώ είναι να διαβάσουν αυτά που γράφω όλοι όσοι ασχολούνται με τον τομέα της πληροφορικής και, αν αναγνωρίζουν έστω και λίγο τον εαυτό τους μέσα σε αυτά που γράφω, να προσπαθήσουν να αλλάξουν, να γίνουν καλύτεροι. Για το καλό μας και το καλό τους. Για το καλό του χώρου γενικότερα. Επίσης θα ζητούσα, αν κάποια από τις εταιρίες που έχω αναφέρει έχει διαβάσει αυτό γράμμα, να απαντήσει. Απλώς θα ήθελα να υπάρξει ένας αντίλογος στα όσα είπα σε αυτόν μου το μονόλογο. Προς το παρόν θα ήθελα να ευχαριστήσω το 'PC Master' για την υποστήριξη που δίνει στον απλό χρήστη, παρέχοντάς του δημόσιο βήμα.

Ιωσήφ Χατζημιχαήλ,
Κως"

Φίλε μας,

Στείλαμε και τη δική σου επιστολή στις άμεσα ενδιαφερόμενες εταιρίες και δημοσιεύουμε την απάντηση του κ. Στέλιου Κεσανίδη από τη Γεννάδειο σε αυτό το τεύχος, ενώ ελπίζουμε στο επόμενο να έχουμε την απάντηση και της "Χθων" (μέχρι τη στιγμή που έκλεινε το τεύχος, δεν μας είχε απαντήσει).

"Αγαπητό PC MASTER,

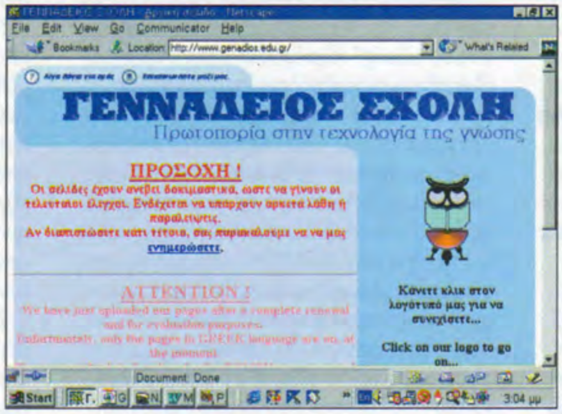
Σχετικά με την επιστολή του κ. Ι. Χατζημιχαήλ από την Κω, θα ήθελα να απαντήσω τα εξής:

1. Αν δεν με απατά η μνήμη μου, είχε δημοσιευθεί και μία άλλη επιστολή του συγκεκριμένου κυρίου σε παλαιότερο τεύχος σχετικά με την πειρατεία, την οποία και μπορείτε να αναζητήσετε. Την ίδια περίπου εποχή, σύμφωνα με τα στοιχεία μας, δηλαδή πριν από ένα περίπου έτος, αγοράστηκε το συγκεκριμένο προϊόν.

2. Ο κ. Χατζημιχαήλ αποσιωπά ένα πολύ σημαντικό γεγονός: το συγκεκριμένο αυτοκόλλητο ανέφερε σαφέστατα (πάνω από τον αριθμό σειράς) 'ΠΡΟΣΟΧΗ! ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΕΙΡΑΣ, ΝΑ ΜΗΝ ΠΕΙΡΑΧΤΕΙ!'. Αν λοιπόν μετά από αυτό το μήνυμα χρειάζεται και σκέψη για να μην το πετάξεις, τότε μάλλον πρέπει να αλλάξουμε το κείμενο...

3. Αφού η δική μας 'διάνοια' έβαλε το αυτοκόλλητο σε μέρος όπου δεν υπάρχει περίπτωση ο χρήστης να μην το δει ή να μην το διαβάσει (στην μπροστινή πλευρά του CD), γιατί δεν κάνει τον κόπο να μας προτείνει ένα καλύτερο μέρος ο κ. Χατζημιχαήλ;

4. Αποσιωπά επίσης ένα άλλο γεγονός: ότι το πρόγραμμα αυτό (όπως και αρκετά άλλα των εκδόσεών μας) επιτρέπουν στο χρήστη να τα χρησιμοποιήσει 5-10 φορές ή ημέρες, χωρίς να χρειαστεί να δώσει κωδικό.



> **"Πραγματικά το βήμα που παρέχει το PC MASTER είναι χρήσιμο, τόσο για τον απλό χρήστη όσο και για τους δημιουργούς, οι οποίοι έχουν την ευκαιρία να καταθέσουν και την άλλη άποψη."**

Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό αν σκεφτούμε ότι, ακόμα και αν η περίπτωση είναι όπως την περιγράφει ο κ. Χατζημιχαήλ, ο χρήστης έχει όλο το χρόνο να στείλει το εξώφυλλο (το πολύ 3-4 ημέρες), να τον πάρουμε αμέσως τηλέφωνο (και όχι να μας ξαναπάρει αυτός) και σε όλο αυτό το διάστημα το πρόγραμμα να δουλεύει κανονικά χωρίς πρόβλημα για το χρήστη.

Όλα τα υπόλοιπα που αναφέρονται (περί διαδικασίας που κράτησε έναν μήνα κ.τ.λ.) είναι προφανώς υπερβολικά.

5. Μετά από αυτό το γεγονός δεν έχουμε πάρει οποιαδήποτε άλλη επιστολή από τον κ. Χατζημιχαήλ όπως αναφέρει.

6. Η εξυπηρέτηση της εταιρίας μας προς τους πελάτες της ήταν, είναι και θα είναι όσο είναι ανθρωπίνως δυνατόν καλύτερη, χάρη κυρίως στις άοκνες προσπάθειες και την ιώβεια πολλές φορές υπομονή του προσωπικού μας, το οποίο είναι συχνά αναγκασμένο να παραδίδει και μαθήματα πληροφορικής από το τηλέφωνο!

Σαν αποτέλεσμα αυτής της προσπάθειας, το προσωπικό αλλά και η εταιρία έχει πάρει πολλές φορές συγχαρητήρια -και εγγράφως-, τα οποία φυσικά είναι στη διάθεση του περιοδικού.

7. Μου προκαλεί απορία το γεγονός ότι ο συγκεκριμένος κύριος, μετά από 1 ή 2 χρόνια από τα συμβάντα που αναγράφει αντίστοιχα, θυμήθηκε να καταγγείλει τις 'περιπτώσεις' αυτές, οι οποίες 'εντελώς συμπτωματικά' αφορούν δύο ελληνικές εταιρίες, οι οποίες χρησιμοποιούν δικές τους μεθόδους προστασίας. Πιστεύω ότι το επίπεδο των αναγνωστών του PC MASTER είναι τέτοιο που να μπορούν να φιλτράρουν όσα διαβάζουν και να μπορούν να καταλάβουν το πόσο αυθόρμητη είναι μία επιστολή.

8. Πραγματικά το βήμα που παρέχει το PC MASTER είναι χρήσιμο, τόσο για τον απλό χρήστη όσο και για τους δημιουργούς, οι οποίοι έχουν την ευκαιρία να καταθέσουν και την άλλη άποψη.

Δεν θα πρέπει όμως να γίνεται κατάχρηση αυτής της φιλοξενίας και ειδικά με επιστολές όπως η συγκεκριμένη, όπου ο επιστολογράφος έχει διαπράξει -και ομολογήσει- ούτε λίγο ούτε πολύ 4 αδικήματα!

Ας σκεπτόμαστε όλοι λίγο περισσότερο και ας μη μας φταίνε πάντα οι άλλοι. Πιστεύετε ότι είναι λογικό να παραπονιόμαστε ότι μία εγκυκλοπαίδεια που αναπτύχθηκε το 1995-1996 (για να κυκλοφορήσει το 1997) δεν είναι συμβατή με το λειτουργικό σύστημα και τους οδηγούς που κυκλοφόρησαν 3 χρόνια αργότερα;

Αν δηλαδή κάποιοι τωρινοί τίτλοι μας δεν θα είναι συμβατοί με τα Windows Millennium όταν αυτά κυκλοφορήσουν, θα φταίει η Γεννάδειος;

Ψυχραιμία...

Μήπως ξεχνάμε άλλωστε ότι η πλειοψηφία των προγραμμάτων τρέχει από CD (μέσο που είναι 'Read Only') και δεν είναι πάντα εφικτό να δημιουργήσεις patch ή upgrade;

Ή μήπως γίναμε όλοι ειδικοί για όλα και αυτό μας δίνει και το δικαίωμα να βγάζουμε και πόρισμα ότι 'ο σεβασμός προς τον πελάτη έχει χαθεί εδώ και καιρό από το χώρο της πληροφορικής'.

Θα πρέπει να επικροτούμε το γεγονός ότι κάποιος ο οποίος παραδέχεται ότι είναι 'πειρατής' κατηγορεί την εταιρία διότι τον δυσκολεύει στη δουλειά του;

Συμβαίνει, δηλαδή, αυτό που λέει ο λαός μας: φωνάζει ο κλέφτης για να ακούσει ο νοικοκύρης;

Γιατί δεν λέει ο κ. Χατζημιχαήλ το αυτονόητο; Οτι, δηλαδή, αν δεν υπήρχαν άτομα με τη δική του 'ενασχόληση', οι εταιρίες δεν θα είχαν λόγους να προστατεύουν τα προγράμματά τους.

Θα ήθελα τέλος να ξέρω, αν το γεγονός ότι ο 'προσωπικός πειρατής' του κ. Χατζημιχαήλ δεν είχε το crack κάποιου τίτλου, τηρουμένων των αναλογιών, δεν είναι έλλειψη υποστήριξης.

Ευχαριστώ για τη μέχρι τώρα κατανόηση και βοήθειά σας.

Με εκτίμηση και φιλικούς χαιρετισμούς,
Στέλιος Κεσανίδης"

ΕΛΛΗΝΑΣ & ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

Ενα παράπονο από Ελληνα προγραμματιστή και μια ιδέα για την πειρατεία.

Αλλη μία επιστολή για την πειρατεία; Δεν νομίζω ότι πρόκειται για συνηθισμένη επιστολή, καθώς προέρχεται από έναν αναγνώστη ο οποίος ανήκει στο "άλλο" στρατόπεδο: αυτό του δημιουργού. Είναι ενδιαφέρουσα η άποψή του, καθώς είναι η πρώτη φορά που καταφέρνουμε να "μιλήσουμε" με έναν άμεσα θιγόμενο από την πειρατεία στο χώρο των υπολογιστών.

"ABE 'PC Master',
Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου, καθώς σαν να ήταν χθες θυμάμαι τις πρώτες σου παρουσιάσεις, ως περιοδικού, του 80286 και πάει λέγοντας. Αν και ίσως δεν σε αφορά, αναφέρω ότι είμαι ένας από τους δημιουργούς του παιχνιδιού 'ΑΠΟΔΡΑΣΗ' ('RUNAWAY" ο αντίστοιχος αγγλικός τίτλος). Το 'PC Master' το είχε παρουσιάσει πριν από αρκετούς μήνες για όσους θυμούνται. Anyway, δεν μπορώ άλλο να σιωπώ. Αν μπορείτε να διαθέσετε λίγο χώρο από το περιοδικό και λίγο χρόνο για να διαβάσετε αυτό το e-mail, σας ευχαριστώ προκαταβολικά.
Το κύριο θέμα του e-mail είναι η επίθεση που δέχτηκε ο τίτλος από παράνομες αντιγραφές, αν και υπήρχε προστασία από το ευρωπαϊκής φήμης τέχνασμα της εταιρίας που προώθησε το 'ΑΠΟΔΡΑΣΗ'. Εμεινα άναυδος, όχι για το επίτευγμα των 'ΑΚΑΤΟΝΟΜΑΣΤΩΝ' (κατάφερα και εγώ να 'σπάσω' τον τίτλο για πειραματικούς λόγους). Ξαφνιάστηκα διότι, προσωπικά τουλάχιστον, περίμενα κάποια υποστήριξη του τίτλου από τους Ελληνες gamers.
ΟΧΙ, δεν παραπονιέμαι και ΟΥΤΕ έχω οικονομικά συμφέροντα ΠΛΕΟΝ. Τα λεγόμενά μου τεκμηριώνονται, αν παρατηρήσει κανείς πόσο καιρό περίμενα για να θίξω το θέμα. Απλώς προβληματίζομαι με τη σειρά μου για τη διάσταση του επίκαιρου θέματος της πειρατείας στη χώρα μας, μια και σίγουρα δεν είναι λίγοι οι ελληνικοί τίτλοι που έχουν τέτοια 'μοίρα'.
Φιλικά, Drizzt Du' Orden"

Τώρα εδώ πώς να απαντήσω; Ως Ελλην ή ως γνώστης της ελληνικής (παρα) αγοράς πληροφορικής; Ως Ελλην δεν μπορώ παρά να συμφωνήσω με όσα αναφέρονται περί "υποστήριξης του παιχνιδιού από Ελληνες gamers". Ωστόσο, επειδή είμαι χρόνια στο χώρο, δεν εκπλήσσομαι για την υποδοχή που επιφύλαξαν οι "ακατονόμαστοι" στο συγκεκριμένο τίτλο, καθώς ξέρω ότι δεν κάνουν τέτοιου είδους "εθνικές" διακρίσεις. Ούτε άλλωστε οι αγοραστές των πειρατικών αντιγράφων φαίνεται ότι είχαν κάποιον ενδοιασμό. (Οπως όλοι γνωρίζουμε, οι πειρατές αντιγράφουν αυτό που θα μπορέσουν να πουλήσουν.) Το πρόβλημα της πειρατείας είναι τεράστιο και πολυδιάστατο. Δεν μπορείς να κατηγορήσεις ΜΟΝΟΝ τους πειρατές, και φυσικά δεν μπορείς να κατηγορήσεις τους αγοραστές (σε αυτή την κατηγορία προγραμμάτων είναι στην συντριπτική πλειονότητά τους ανήλικοι). Δεν μπορεί κανείς να επαναπαυθεί στο "εθνικό φρόνημα" (όχι μόνον στην Ελλάδα, αλλά και σε οποιαδήποτε χώρα του κόσμου) για να καταπολεμήσει ένα τέτοιο πρόβλημα, αλλά ούτε και να καταφύγει στους συνήθεις τρόπους καταστολής (άλλωστε, όπως και σε πολλούς άλλους τομείς της καθημερινότητας, φαίνεται ότι δεν αποδίδουν τα αναμενόμενα). Τι μπορεί να γίνει;

Πολλά. Πρώτα από όλα υποστήριξη. Αυτό που οι Αμερικανοί λένε After Sales Service - Υποστήριξη Μετά την Πώληση. Ο αγοραστής του προγράμματος δεν πρέπει να νιώθει αποξενωμένος από τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Θα πρέπει να νιώθει προνομιούχος επειδή αγόρασε την αυθεντική έκδοση, διότι η εταιρία τον προσέχει και τον βοηθά, και όχι ηλίθιος διότι έδωσε π.χ. 15.000 δρχ. για να αποκτήσει ακριβώς ό,τι και οι φίλοι του με το ένα δέκατο των χρημάτων. Θα πρέπει να ξέρει εκ των προτέρων ότι, για παράδειγμα, θα έχει ειδικά προνόμια στην αγορά μελλοντικών τίτλων της εταιρίας - είτε ειδικές εκπτώσεις είτε κάποιο σχέδιο "απόσυρσης". Μια άλλη προσέγγιση είναι η προσθήκη μέσα στη συσκευασία ενός χάρτη ή μίας αφίσας ή ενός μοντέλου (όχι top model, να εξηγούμαι, μοντέλο κάποιου σκάφους) που ο παίκτης θα μπορούσε να τοποθετήσει επάνω στο γραφείο του. Κάτι τέλος πάντων που να διαφοροποιεί το "original" από το "πειρατικό". Μια έξυπνη συσκευασία - γιατί όχι; Ακόμα και εγγραφή του χρήστη στην "κοινωνία χρηστών της ΧΨΖ εταιρίας" με δωρεάν συνδρομή σε κάποιο newsletter, με διαγωνισμούς, προσφορές, κονκάρδες, τέλος πάντων ό,τι κάνουν πολλές εταιρίες σε χώρους εκτός πληροφορικής. Επιπλέον, η τιμή του παιχνιδιού θα πρέπει να είναι λογική για το κοινό στο οποίο απευθύνεται κάθε πρόγραμμα. Δεν μπορεί, λόγου χάριν, ένα παιχνίδι να τιμάται 25.000 δρχ., ενώ απευθύνεται σε ένα κοινό με το μισό μηνιαίο χαρτζιλίκι. Αν το παιχνίδι είναι καλό, το κοινό αυτό θα στραφεί σε άλλες πηγές για την απόκτησή του, εκτός πια και αν η αυθεντική συσκευασία του δίνει τόσα πράγματα ώστε να μπορέσει να δικαιολογήσει (στον εαυτό του περισσότερο και λιγότερο στους γονείς του ή την οποιαδήποτε άλλη πηγή χρημάτων του) αυτό το έξοδο.

Η άποψή μου είναι ότι η πειρατεία δεν αντιμετωπίζεται με προγράμματα κλειδώματος. Αντιμετωπίζεται με κινήσεις marketing. Εχει αποδειχθεί ότι όλα τα κλειδώματα, μηδενός εξαιρουμένου, "σπάνε". Και οι gamers θα προτιμήσουν το πειρατικό, "όταν και μόνον όταν" το original δεν έχει τίποτε παραπάνω να τους προσφέρει.

Ζητώ συγγνώμη αν ξέφυγα κάπως από το θέμα, αλλά ήταν μια ευκαιρία να δηλώσω την άποψή μου για το τόσο σημαντικό ζήτημα της πειρατείας, το οποίο μαστίζει και θα συνεχίσει να μαστίζει την Ελλάδα αν δεν αλλάξουν σημαντικά τα πράγματα.

ΤΟ LINUX & Η... ΜΑΡΜΑΓΚΑ!

Οι διαξιφισμοί περί ανωτερότητας Linux και NT συνεχίζονται, ενώ ο ξεχασμένος "Δαίμων του Τυπογραφείου" επιδεικνύει για άλλη μία φορά τη δύναμή του!

Οπως πιθανόν έχετε φανταστεί, η πίεση στα γραφεία του περιοδικού μετά την έναρξη της 15ήμερης κυκλοφορίας του έχει φτάσει σε δυσθεώρητα ύψη. Θύμα αυτής της πίεσης έπεσε και η "τρίτη" επιστολή, στην οποία αναφερόμουν στο προηγούμενο τεύχος και η οποία ποτέ δεν δημοσιεύθηκε - εν ολίγοις "την έφαγε η μαρμάγκα"! Για να ανασκευάσω τις εντυπώσεις από την πολύ όμορφη αυτή "πατάτα", δημοσιεύω την εν λόγω επιστολή στο παρόν τεύχος, αμέσως μετά το γράμμα του Γ. Σχίζα το οποίο, μεταξύ άλλων, μου υπέδειξε και την "πατατιά"!

"Βλέπω πως η συζήτηση όντως προωθήθηκε, αλλά μια και ο Ν. Παππακός αναφέρεται προσωπικά σε μένα, θα πρέπει νομίζω να απαντήσω. Ζητάω προκαταβολικά συγγνώμη για τη μακρηγορία, αλλά όταν με λένε άσχετο, δεν έχω και πολλές επιλογές.
Καταρχήν, νομίζω πως απέχω πάρα πολύ από το να είμαι άσχετος. Ασχολούμαι 11 χρόνια με τους υπολογιστές, σε πολύ μεγάλο βάθος. Εχω εγκαταστήσει κατά καιρούς

τουλάχιστον 5 διαφορετικές εκδόσεις Linux στο μηχάνημά μου. Δεν με ικανοποίησε και το έβγαλα. Εχω επίσης εγκαταστήσει DOS 5, 6.20, 6.22, Windows 3.1, 3.11, 95 beta, 95, 95 B, 98, 98 SE, Windows NT Workstation, Server, Terminal Server, O/S 2 Warp 3, QNX, και βέβαια Linux (η πρώτη φορά ήταν νομίζω το 1996, από αγγλικό περιοδικό). Μόνο το (πολύ καλό απ' ό,τι πληροφορούμαι) BeOS μου 'χει ξεφύγει [μέχρι το τέλος Μαρτίου, όμως, που θα βγει σε δωρεάν έκδοση :) http://free.be.com]. Σαφώς υπάρχει κόσμος που ξέρει περισσότερα από εμένα, αλλά νομίζω ότι ανήκω στο ανώτερο 5% [και με τις τελευταίες προσφορές από εφημερίδες υπολογιστών με κουπόνια, στο 1% :)]

Το ότι η MS έπαιρνε στοιχεία που δεν έπρεπε, είναι γνωστό. Επαιρνε το Registration Number από το Windows Update και στα αρχεία του Office (ή μάλλον γενικά σε αρχεία OLE) έβαζε την MAC address της κάρτας δικτύου (μια μοναδική διεύθυνση για κάθε τέτοια κάρτα). Και το έκοψε επειδή μαθεύτηκε και έγινε σάλος, αλλά και για να μη χαλάσει τη φήμη της (ποια φήμη, τέλος πάντων). Γιατί αυτά τα δύο είναι αντίθετα; Η MS βασίζεται στη φήμη της, όπως κάθε εταιρία, και για τις πωλήσεις, και για τις μετοχές της.

Τώρα, πάντως, είναι μέρος της οργάνωσης eTrust (http://www.etrust.org), που σκοπό έχει ακριβώς να προστατέψει την ιδιωτικότητα του πολίτη. Στην οργάνωση αυτή μετέχουν η Netscape, η Apple και η Sun, τις οποίες τίποτε δεν θα χαροποιούσε περισσότερο από το να βρουν παρασπονδίες στη Microsoft και να τη διώξουν από την eTrust.

Το ότι εγώ δεν συμπεριλαμβάνομαι στους ανθρώπους που πράγματι ξέρουν δεν το καταλαβαίνω. Οπως δεν καταλαβαίνω το ότι, επειδή το συμπέρασμα ενός άρθρου δεν είναι αυτό που θέλουμε, σημαίνει ότι δεν είναι αξιόπιστο. Οποιος αμφιβάλλει τόσο πολύ ας κάνει κι αυτός το τεστ (τα 'συστατικά' δίνονται στο site).

Το περί X-Window και Win95 ήταν λίγο... συγγραφική αδεία (φαινόταν πιο ωραίο το X<Win<Mac<Parc), παρ' όλο που ξέρω ότι το X προήλθε στην ουσία από το project της Xerox. Το σύστημα WIMP, όμως, είναι σχετικά κοινό σε πάρα πολλά συστήματα (Windows, X, MacOS, NeXT, GEM, AmigaOS, O/S2). Το σύστημα όμως με την taskbar και το start menu, που χρησιμοποιούν οι κοινότεροι Window Managers, παραπέμπει σε Windows 95. Αυτό που εννοούσα με 'καλά στοιχεία' ήταν πιο πολύ σε σχέση με taskbar, start menu, control panel και τέτοιου είδους ευκολίες. Τα άλλα λειτουργικά συστήματα χρησιμοποιούν άλλου τύπου μεταφορές, για παράδειγμα, το MacOS ένα menu στο πάνω μέρος της οθόνης, το NeXT μια κάθετη toolbar κ.λπ. Προφανώς ο σκοπός ήταν η προσέλκυση χρηστών των Windows στο Linux. Το interface του είναι δύσκολο, γιατί κάθε Window Manager, ακόμα κι από έκδοση σε έκδοση, έχει διαφορετικό τρόπο λειτουργίας. Καλή η παραμετροποίηση, αλλά πολύ καλύτερο το copy-paste. Το ότι δίνεται σημασία σε άλλα πράγματα εκτός της συσκευασίας το αναγνωρίζω. Αποτελεί όμως και το σημαντικότερο πρόβλημα του Linux (δεν αναφέρομαι καθόλου σε θηρία-Unices, έστω και με X, γιατί όταν πληρώνεις >1-2 εκατομμύρια για μια απλή εγκατάσταση, δεν είναι τίποτα μια εβδομάδα εκπαίδευσης). Το Linux, όπως συμφωνεί και ο N(ίκος), είναι για το χρήστη που θέλει να ψάξει τον υπολογιστή του. Οχι για το χρήστη που θέλει να δουλέψει με τον υπολογιστή του. Τα Windows έχουν τον προσανατολισμό 'υπολογιστής για εργασία' και όχι 'εργασία για τον υπολογιστή'! Το κατά πόσο τον πετυχαίνουν είναι άλλη υπόθεση. Πάντως, σε μηχανήματα με τα βασικά επάνω, στα οποία δεν πειράζεις τίποτε για την πλάκα σου (όπως κάνουμε όλοι στο σπίτι μας), δεν υπάρχει πρόβλημα. Το Linux (όχι το -εμπορικό-Unix, που άλλωστε έχει άλλη φιλοσοφία) είναι σε νηπιακό στάδιο, ακριβώς επειδή στοχεύει -και- στο desktop του κοινού χρήστη. Και κάτι άλλο, αρκετά σημαντικό: Ενας Web server δεν είναι δα και καμία τόσο βαριά εφαρμογή, τουλάχιστον σε site μικρού και μέτριου όγκου. Το δύσκολο είναι η υποστήριξη άλλων λειτουργιών.

Τελικά, ωραίο πράγμα το e-mail. Πέντε χρόνια πριν ούτε που θα σκεφτόμουν ότι θα ήταν τόσο εύκολο να στέλνω επιστολές στο 'PC Master' :). Παρεμπιπτόντως, πού πήγε η τρίτη επιστολή του τεύχους 115;
Γιώργος Σχίζας
ICQ UIN:9572081
gschizas@earthling.net"

Ακολουθεί η επιστολή την οποία κατάφερα να αποσπάσω με κίνδυνο της σωματικής μου ακεραιότητας από τα δίχτυα της... μαρμάγκας (παρεμπιπτόντως, η μαρμάγκα είναι είδος δηλητηριώδους αράχνης) και σας την παρουσιάζω, μαζί με τη συγγνώμη μου στο συγγραφέα της αλλά και σε όλους εσάς.

"Αγαπητέ master,

Επέστρεψα πάλι... Δυστυχώς, θα ήθελα να ξεκινήσω με ένα παράπονο. Οταν έστειλα το e-mail περί του site windowsupdate.microsoft.com, ακολούθησαν 2-3 γράμματα από άλλους αναγνώστες τα οποία είχαν (ελπίζω να κάνω λάθος) χλευαστικό χαρακτήρα για τα όσα έγραψα. Συγγνώμη, βρε παιδιά. Δεν έχω τόσες γνώσεις. Απλώς σκέφτομαι ότι όταν μια φορά έτυχε να πάω στη σελίδα κάποιου κυβερνοπειρατή (έτσι για να δώσουμε χαρά στον κ. Παπαντωνίου Βασίλη, στήλη 'Μεταξύ μας', Τεύχος 114, σελ. 40) με το όνομα Vandal, αυτός ο τύπος με κάποιον τρόπο έλεγχε ποιον φυλλομετρητή (σ.σ.: browser) έχουμε και, αν βλέπαμε τις σελίδες του με MS-Internet Explorer, μας έκανε ένα ωραιότατο crash (σ.σ.: τρακάρισμα... ουπς) στον υπολογιστή. Και αυτός είχε στήσει τις σελιδούλες του σε κάνα Xoom ή κάτι ανάλογο. Τώρα μια μεγάλη εταιρία (όχι μόνο η Microsoft στην οποία αναφέρθηκα στο πρώτο e-mail) που έχει τεχνολογικό εξοπλισμό α' ποιότητας, δεν θα μπορούσε να μελετήσει άνετα το σκληρό μας δίσκο να δει αν χρησιμοποιούμε παράνομα κάποιο πρόγραμμά της (κόπιες δηλαδή); Είτε εμείς τα έχουμε παράνομα είτε όχι... ουπς ξέφυγα... Πάμε σε άλλο θέμα εκεί... το γνωστό... Ευχαριστώ για την υπομονή και αν έγραψα και καμία μπούρδα, βρε παιδιά, συγγνώμη.

Νιο και άπειρο είμαι ακόμα... Θα μάθω.
Λάμπρος"

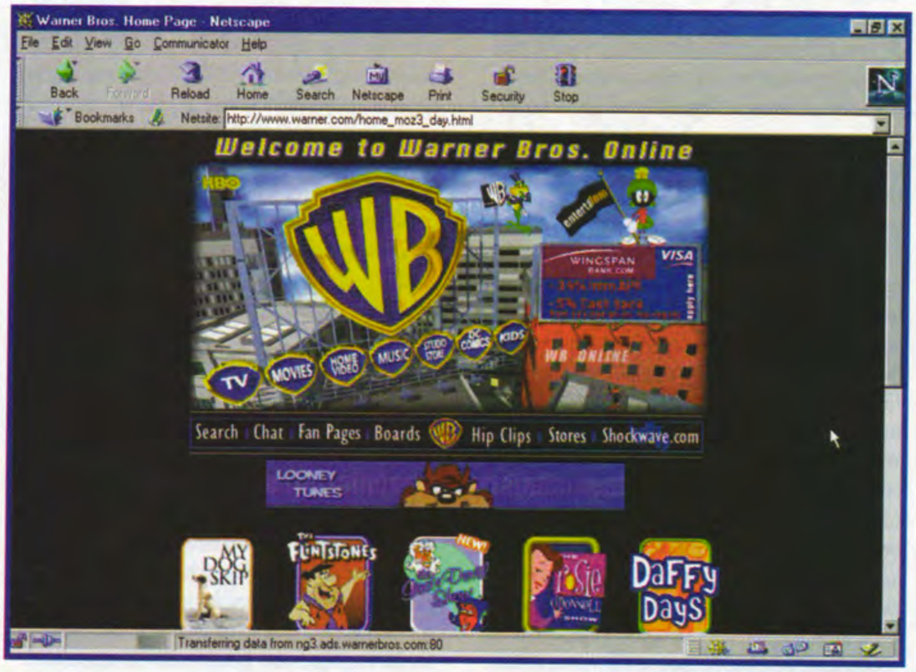
Καταρχήν, η συγγνώμη σου ΔΕΝ γίνεται αποδεκτή! Κι αυτό διότι δεν υπάρχει λόγος να ζητήσεις συγγνώμη επειδή απλώς εξέφρασες μία απορία ή έναν προβληματισμό - όσο κοινότοπος μπορεί να φαίνεται σε κάποιους επαΐοντες. Καθήκον αυτών που πιστεύουν ότι "κατέχουν τη γνώση" είναι να τη μεταδώσουν σε όσους την αποζητούν και όχι να τους αποπαίρνουν επειδή δεν την έχουν. Πάντως, δεν νομίζω ότι τα παιδιά που αναφέρθηκαν στην επιστολή σου είχαν στόχο να σε θίξουν ή να σε μειώσουν. Ορισμένα κείμενα, βέβαια, ήταν λιγουλάκι επιθετικά - άλλωστε οι αντιπαραθέσεις "ανάβουν τα αίματα" - αλλά δεν νομίζω ότι είχαν σκοπό να σε θίξουν προσωπικά. Αλλωστε, ακόμα και τώρα κανείς δεν μπορεί να πει με απόλυτη σιγουριά αν η Microsoft πραγματοποιεί ελέγχους στο σκληρό μας δίσκο. Αυτό που μπορούμε να κάνουμε είναι να υποθέτουμε και να βγάζουμε συμπεράσματα βασιζόμενα στις υποθέσεις αυτές. Αν αυτές δεν ισχύουν, τότε ολόκληρο το οικοδόμημα γκρεμίζεται, αφήνοντας τους επαΐοντες εκτεθειμένους. Τι λέτε κι εσείς, φίλτατοι... επαΐοντες; PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

AOL & TIME WARNER

Η συμφωνία του αιώνα



Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με δύο πολύ σημαντικές ειδήσεις, οι οποίες τάραξαν τα νερά της παγκόσμιας αγοράς υπολογιστών και νέων τεχνολογιών. Από τη μία πλευρά, όπως θα διαβάσατε και στην ειδησεογραφία, ο Bill Gates παραιτήθηκε από τη θέση του διευθύνοντος συμβούλου της Microsoft και από την άλλη, δύο κολοσσιαίες επιχειρήσεις, η Time Warner και η AOL, κατέληξαν σε συμφωνία συγχώνευσης.

Οι δύο αυτές ειδήσεις τράβηξαν το ενδιαφέρον τόσο των ειδικών όσο και των συμβατικών μέσων ενημέρωσης σε όλον τον κόσμο. Τούτο συνέβη όχι μόνο διότι τα γεγονότα έχουν να κάνουν με γιγαντιαίες εταιρίες που βρίσκονται στην "καρδιά" των νέων τεχνολογιών παγκοσμίως, αλλά και διότι οι εξελίξεις αυτές μας δίνουν τα πρώτα δείγματα για το μέλλον της νέας τεχνολογίας στα αμέσως επόμενα χρόνια.

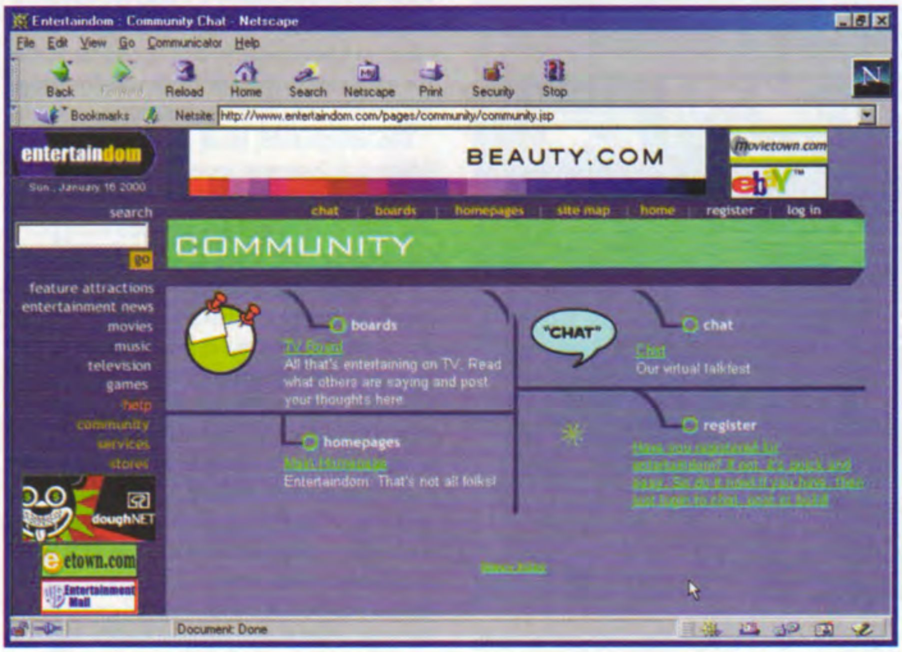
Στο κατώφλι του 21ου αιώνα, η τεχνολογία των computers και η χρήση όλων όσα ονομάζονται "νέες τεχνολογίες" έχουν "μπει στη ζωή μας" (για να χρησιμοποιήσω μια έκφραση του συρμού). Στην καθημερινότητά μας, σε κάθε μας κίνηση και πλέον ακόμη και στη διαπροσωπική επικοινωνία μας είμαστε αναγκασμένοι να χρησιμοποιήσουμε ηλεκτρονικές συσκευές που αναλαμβάνουν να περατώσουν τις πράξεις που είμαστε αδύναμοι να φέρουμε εις πέρας μόνοι μας. Είμαστε αδύναμοι να τις πραγματοποιήσουμε ή μήπως μας βολεύει αυτή η κατάσταση; Προτιμάμε, δηλαδή, να στείλουμε ένα μήνυμα στο κινητό κάποιου φίλου, αντί να διαθέσουμε λίγο χρόνο για να τον δούμε από κοντά και να μάθουμε έτσι όλα τα νέα του, τα προβλήματά του και τις σκέψεις του. Προτιμάμε να διαβάσουμε στο Internet τις επικεφαλίδες της ειδησεογραφίας (απλά και μόνο για να έχουμε μια ομιχλώδη άποψη του τι συμβαίνει) από το να αγοράσουμε μια εφημερίδα και να προσπαθήσουμε να ενημερωθούμε εις βάθος για τις πραγματικές διαστάσεις μιας είδησης.

Το γνωστό σύνθημα που έβλεπα κατά καιρούς σε τοίχους της Αθήνας: "Οταν κλείσει το ρεύμα, ο πολιτισμός σας σταματάει" μου φαίνεται ολοένα πιο αληθινό, ολοένα πιο απειλητικό. Δεν θέλω να φανώ απαισιόδοξος και πεσιμιστής σχετικά με την τεχνολογία και τις επιπτώσεις της στον άνθρωπο. Είναι πολύ εύκολο να απορρίψει κάποιος συλλήβδην τις νέες τεχνολογίες και να προσπαθήσει να ζήσει χωρίς αυτές. Το ζήτημα είναι όμως πώς μπορούμε να τις αποδεχτούμε και να τις δούμε με μια κριτική ματιά, αναγνωρίζοντας τους κινδύνους που υφίστανται κατά τη χρήση τους και τις θετικές δυνατότητές τους.

INTERNET & ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ

Στα μέσα Ιανουαρίου δύο από τις γνωστότερες αμερικανικές εταιρίες στο χώρο της ψυχαγωγίας και της παροχής υπηρεσιών συγχωνεύτηκαν, ενώνοντας τις δυνάμεις τους για την ανάπτυξη των υπηρεσιών ψυχαγωγίας προς το ευρύ κοινό. Η America On Line (ή AOL για τους φίλους της), ένας κολοσσός στις υπηρεσίες Internet, δείχνει προς τα πού θα κινηθεί ο χώρος των ΜΜΕ στα επόμενα χρόνια, καθώς με την κίνησή της να αγοράσει την Time Warner κάνει το βήμα προς τη συνάντηση της ψυχαγωγίας με το Διαδίκτυο. Μια τάση της αγοράς, που έτσι κι αλλιώς είχε διαφανεί τον τελευταίο





καιρό, επισφραγίζεται και πρακτικά με αυτή τη συμφωνία.

Η America On Line δαπάνησε το ποσό των 166 δισεκατομμυρίων δολαρίων σε μετοχές για να αγοράσει τη μεγαλύτερη εκδοτική και ψυχαγωγική εταιρία στον κόσμο, γεγονός που φέρνει τη συμφωνία αυτή στην πρώτη θέση όσον αφορά στην αξία της. Η συγχώνευση δικαίως χαρακτηρίστηκε ως η "συμφωνία του αιώνα", αφού και μόνο τους αριθμούς να δει κάποιος μπορεί να καταλάβει για τι κολοσσούς μιλάμε: η AOL διαθέτει 20 εκατομμύρια μέλη (κάνουν χρήση των υπηρεσιών Internet) και πέρα από τις δικές της υπηρεσίες κατέχει τη Netscape, τη Nullsoft (κατασκεύασε τον πολύ δημοφιλή MP3 player "Winamp") και την CompuServe, ενώ το ICQ και το AOL Instant Messenger υπήρξαν... παιδιά της. Διαθέτει 12.100 υπαλλήλους και ο τζίρος του 1999 ήταν 4,8 δισ. δολάρια (!). Από την άλλη μεριά, η Time Warner προέκυψε από τη συγχώνευση (στα τέλη της δεκαετίας του '80) της Time Inc. και της Warner Communications. Η συγχώνευση αυτή έφερε τη νέα εταιρία στην κορυφή των υπηρεσιών ψυχαγωγίας και πληροφοριών στον κόσμο. Αυτή τη στιγμή διαθέτει το ειδησεογραφικό δίκτυο CNN, ένα από το σημαντικότερα δίκτυα καλωδιακής τηλεόρασης, το HBO, ενώ τα περιοδικά "Time", "Sports Illustrated" και "People" της ανήκουν. Αν σε αυτά προσθέσετε τα κινηματογραφικά στούντιο Warner Bros. και τη δισκογραφική εταιρία Warner, μπορείτε να καταλάβετε για τι μεγέθη πρόκειται! Η Time Warner διαθέτει 70.000 υπαλλήλους και ο τζίρος του 1998 ήταν 26,8 δισ. δολάρια.

Η συμφωνία για τη συγχώνευση προβλέπει

Η America On Line ή AOL για τους φίλους της, ένας κολοσσός στις υπηρεσίες Internet, δείχνει προς τα πού θα κινηθεί ο χώρος των ΜΜΕ στα επόμενα χρόνια, καθώς με την κίνησή της να αγοράσει την Time Warner κάνει το βήμα προς τη συνάντηση της ψυχαγωγίας με το Διαδίκτυο.



πως διευθύνων σύμβουλος της AOL Time Warner (της νέας εταιρίας) θα είναι ο Gerald Levin, πρόεδρος της Time Warner. Πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι ολόκληρη η συμφωνία βασίζεται στην εξαγορά μετοχών, δηλαδή "άυλου κεφαλαίου", με στόχο την ένωση των πελατών των δύο εταιριών στη λογική της αύξησης των επιχειρησιακών δραστηριοτήτων με χαμηλότερο κόστος.

Πέρα όμως από τις οικονομικές πλευρές της συμφωνίας (οι οποίες δεν μας ενδιαφέρουν και πάρα πολύ!) και την επιχειρηματική διάστασή της είμαστε υποχρεωμένοι να εξετάσουμε τι νέο φέρνει μια τέτοια συμφωνία στην ίδια την αγορά της Πληροφορικής. Είναι βέβαιο πως κάποια στιγμή οι μεγάλες εταιρίες (όχι μόνο του χώρου της Πληροφορικής) διαπίστωσαν ότι έκαναν λάθος να αγνοούν το Internet και ότι το νέο αυτό μέσο επικοινωνίας κρύβει πολλές δυνατότητες για την επίτευξη των στόχων τους (δηλαδή την αύξηση των πωλήσεων και συνεπώς των κερδών τους). Δυστυχώς γι' αυτές, όμως, το Internet είχε ήδη πάρει τον αυτόνομο δρόμο του, έχοντας αποφύγει τη σταθερή και συγκροτημένη οργάνωση και έχοντας αποκτήσει μια άναρχη και ανεξέλεγκτη δομή. Εκείνο που θα μπορούσε να γίνει είναι ό,τι συνέβη με την AOL και την Time Warner, δηλαδή η συμπαράταξη των δυνάμεων εταιριών που κινούνται σε διαφορετικά πεδία δραστηριότητας, σε μια προσπάθεια να εμπλουτιστούν οι παρεχόμενες δικτυακές υπηρεσίες προσελκύοντας περισσότερους πελάτες.

Τα προαναφερόμενα πρέπει να δει κάποιος σε συνάρτηση με τη γενικότερη τάση των νέων τεχνολογιών για ομογενοποίηση και ενσωμάτωση. Στόχος των εταιριών είναι η δημιουργία της "μίας και μοναδικής συσκευής", η οποία θα είναι και θα κάνει τα πάντα. Ολες οι προσπάθειες για τη Web-TV ή το Web-phone δείχνουν το δρόμο προς αυτήν την κατεύθυνση. Φανταστείτε μια συσκευή όπως η τηλεόραση του σπιτιού σας, η οποία θα διαθέτει touch screen ή, ακόμη καλύτερα, θα αναγνωρίζει τις εντολές που θα της δίνετε προφορικά και ανάλογα θα πράττει. Φανταστείτε μια συσκευή που κάνει όλες τις δουλειές σας για εσάς, μπαίνει στο Δίκτυο και συλλέγει πληροφορίες που εκείνη "ξέρει" πως σας ενδιαφέρουν, σας ενημερώνει για τις ταινίες ή τις εκπομπές που είναι διαθέσιμες στον κυβερνοχώρο κι εσείς μπορείτε να τις δείτε όποτε θέλετε και όποτε θα έχετε χρόνο (χωρίς να εξαρτάστε από κανένα πρόγραμμα τηλεοπτικού σταθμού), παίζει για λογαριασμό σας στο χρηματιστήριο, κάνει τα καθημερινά σας ψώνια παραγγέλνοντας στο super market ό,τι διαπιστώνει πως λείπει από το νοικοκυριό σας κ.λπ. Δεν υπάρχει τέλος στη φαντασία και, αν και βρισκόμαστε μόνο στην αρχή μιας νέας εποχής, εντούτοις τα δείγματα είναι κάπως έτσι.

Ο Στέλιος Παπαθανασόπουλος, καθηγητής Επικοινωνίας στο Πανεπιστήμιο Αθηνών, σε άρ-



θρο του στην εφημερίδα "Καθημερινή" της Κυριακής (φύλλο της 16ης Γενάρη 2000) αναφέρει σχετικά με τη συγχώνευση: "...τα σύνορα ανάμεσα στην τηλεόραση, την πληροφορική, τη μουσική, τον κινηματογράφο, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τον εκδοτικό χώρο παύουν να υφίστανται. Οι εκδότες εισέρχονται στον οπτικοακουστικό τομέα προσφέροντας μετά τα 'ενημερωτικο-ψυχαγωγικά' (infotainment) προγράμματα (σ.σ.: δηλαδή τις ειδήσεις που έχουν γίνει show) την 'επιμορφωτική διασκέδαση' (edutainment) καθώς θα 'μεταφέρουν' εγκυκλοπαίδειες και άλλα συναφή βιβλία σε ψηφιακή μορφή, που θα είναι ενσωματωμένα σε ένα σύστημα ολοκληρωμένης ψηφιακής οθόνης. Οι τηλεπικοινωνιακές εταιρίες εισέρχονται στο χώρο του βίντεο και του κινηματογράφου και οι κινηματογραφικές εταιρίες στο χώρο της μουσικής".

Μια άλλη κριτική φωνή προέρχεται από τον Edward S. Herman, συνεργάτη του Noam Chomsky στο MIT. O Herman στο newsletter που στέλνει το Z-net (το site που διατηρεί ο Chomsky με τους συνεργάτες του) στους συνδρομητές του δημοσίευσε έναν σχολιασμό της επικαιρότητας που αναφέρεται στη συγχώνευση και είναι εξαιρετικά ενδιαφέρων. Λόγω χώρου δεν μπορούμε να αναφερθούμε παρά μόνο σε μία παράγραφο που θίγει ακόμη μια πτυχή του θέματος: "το 'περιεχόμενο' που η νέα εταιρία (σ.σ.: η AOL Time Warner) θα προωθεί είναι το εμπορικό -κυρίως ψυχαγωγικό- υλικό που ένας παραγωγός μαζικής κουλτούρας όπως η Time Warner παράγει εδώ και καιρό. Είναι ενδεικτικό πως ένα από τα διάφορα mini-portals που ξεκινά η Time Warner και το οποίο θα εμφανιστεί στο ψυχαγωγικό κανάλι της AOL ονομάζεται 'entertaindom'. Η ουδετερότητα των πληροφοριών που διακινούνται μέσω της AOL θα δώσει τη θέση της στην εμπορικότητα. Τα 75 χρόνια της ιστορίας των αναμεταδόσεων στις Η.Π.Α. κατοχύρωσαν τον άγραφο νόμο της

εξέλιξης των media: η εμπορικότητα διαβρώνει τη δημόσια σφαίρα, αντικαθιστά τις εις βάθος ειδήσεις και την αναφορά σε δημοκρατικές πολιτικές με ψυχαγωγικό υλικό και, τέλος, μετατρέπει τις οικουμενικές ειδήσεις σε διασκέδαση".

Ο BILL GATES & Η MICROSOFT

Το κλίμα στο χώρο της πληροφορικής (πλέον ολοένα διευρύνεται) έχει όπως περιέγραψα ανωτέρω. Μέσα σε αυτό το κλίμα επέλεξε ο Bill Gates να αποχωρήσει από το τιμόνι της Microsoft, δηλαδή από τη θέση του διευθύνοντος συμβούλου, αφήνοντας χώρο στο φίλο του Steve Ballmer να κινεί τα επιχειρηματικά νήματα της εταιρίας. Η κίνηση αυτή του Gates δεν ερμηνεύεται μόνο ως ένα φορολογικό τρικ (για να πληρώνει δηλαδή λιγότερους φόρους), αλλά πολλοί είναι εκείνοι που υποστηρίζουν ότι ο ιδρυτής της Microsoft θέλησε να πετύχει τόσο την ανανέωση των διευθυντικών στελεχών της εταιρίας του όσο και να θέσει εαυτόν στην υπηρεσία της ανάπτυξης των τεχνολογιών του 21ου αιώνα (με τη θέση που δημιούργησε για τον εαυτό του ως "chief software architect").

Από τη μια πλευρά, η Microsoft βρίσκεται αντιμέτωπη με το φάσμα της διάσπασης, καθώς δεν είναι λίγοι οι αναλυτές εκείνοι που υποστηρίζουν ότι κάπως έτσι θα ολοκληρωθεί η διαμάχη της εταιρίας με το Υπουργείο Δικαιοσύνης. Ο κατακερματισμός της εταιρίας σε άλλες μικρότερες δεν είναι καθόλου απίθανος και ίσως η παραίτηση του Gates να εντάσσεται σε αυτό το πλαίσιο. Υπάρχει δηλαδή το ενδεχόμενο ο Gates να ήθελε να προετοιμάσει την εταιρία του ούτως ώστε να δεχθεί τη διάσπαση με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Αν και από επίσημα χείλη (τόσο του ίδιου του Bill



όσο και του Ballmer) διαψεύδεται κατηγορηματικά ότι η εταιρία έχει αρχίσει να προσανατολίζεται στο πώς θα αφομοιώσει την απόφαση του δικαστηρίου, εντούτοις είναι βέβαιο πως ήδη το σκέφτονται.

Από την άλλη πλευρά, η ιστορική συμφωνία μεταξύ AOL και Time Warner αποτελεί ακόμη ένα (πολύ σημαντικό) αγκάθι στην ατζέντα του νέου διευθύνοντος συμβούλου της Microsoft. Τούτο διότι η AOL αποτελεί έναν εκ των βασικότερων ανταγωνιστών της Microsoft σε όλον τον κόσμο, ειδικά στον τομέα του Internet. Η νέα θέση ισχύος, στην οποία τίθεται η AOL, είναι λογικό να ανησυχεί ιδιαιτέρως τα στελέχη της Microsoft, καθώς το παιχνίδι του ανταγωνισμού θα κριθεί πλέον στο πεδίο του Διαδικτύου. Και σε αυτόν τον τομέα η "AOL Time Warner" έχει τα εχέγγυα για να ξεπεράσει όλους τους σκοπέλους που ενδέχεται να θέσει μπροστά της η Microsoft, όπως η γνωστή ιστορία με την ενσωμάτωση του Internet Explorer στα Windows, γεγονός που υπήρξε και η αφορμή για τη δικαστική περιπέτεια της εταιρίας του Bill Gates.

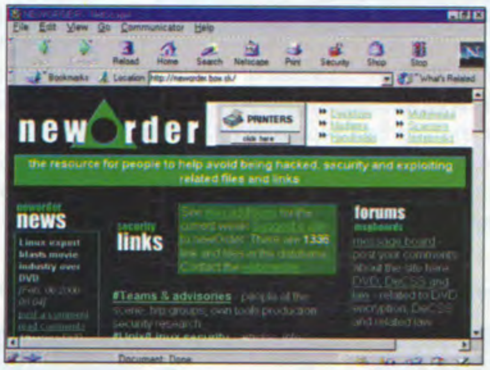
Ο Steve Ballmer, λοιπόν, θα βρεθεί αντιμέτωπος με αρκετά ανοικτά μέτωπα και θα πρέπει να τα βγάλει πέρα με έναν ισχυρό ανταγωνισμό. Είναι βέβαιο πως ο Bill Gates δεν αποχώρησε από την ενεργό δράση, αλλά μάλλον μετακινήθηκε στο παρασκήνιο, σε μια πιο αφανή θέση, απ' όπου θα μπορεί να ελέγχει τις καταστάσεις χωρίς να εκτίθεται στα αντίπαλα "βέλη". Επίσης, η παρουσία του Ballmer εγγυάται μια ανανέωση και μια διαφορετική στάση στο "τιμόνι" του κολοσσού της πληροφορικής. PC

New Millennium

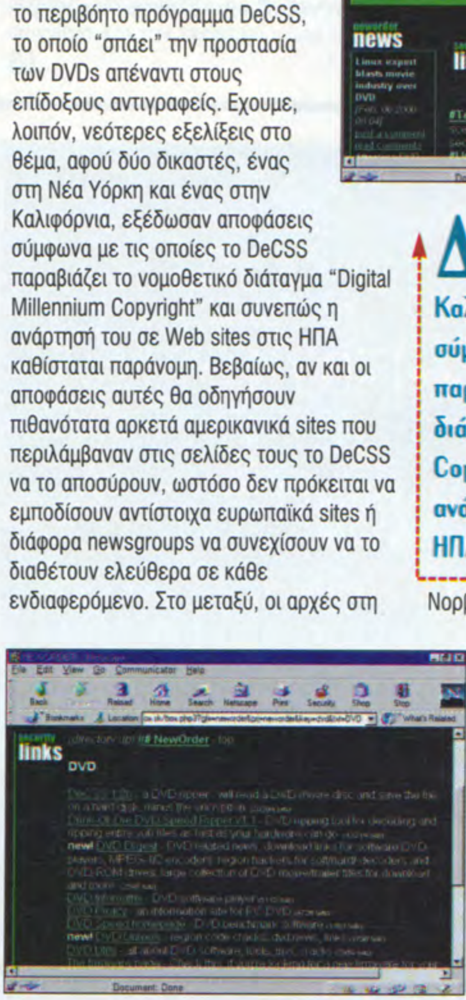
Πού μπορεί να συναντήσει κάποιος ανθρώπους που περπατάνε στο δρόμο και βλέπουν μέσα από ειδικά γυαλιά την αγαπημένη τους ταινία, κλωνοποιημένους πιθήκους που τρώνε αμέριμνοι τις μπανάνες τους, μια γλυκιά νεαρή κοπέλα που ζει πάνω σε ένα δέντρο χωρίς καν έναν Ταρζάν στο πλάι της κι ένα διαστημικό τηλεσκόπιο που φωτογραφίζει μέρη του σύμπαντος που κάποτε δεν φανταζόμαστε ότι υπάρχουν; Μα, φυσικά, στο "New Millennium", εκεί όπου όλα μπορούν να συμβούν...

Η μάχη του DVD συνεχίζεται

Στο προηγούμενο τεύχος γράφαμε για τις μηνύσεις που έγιναν από οκτώ κολοσσούς του Χόλιγουντ εναντίον των ιδιοκτητών Web sites που φιλοξενούσαν σε αυτά το περιβόητο πρόγραμμα DeCSS, το οποίο "σπάει" την προστασία των DVDs απέναντι στους επίδοξους αντιγραφείς. Έχουμε, λοιπόν, νεότερες εξελίξεις στο θέμα, αφού δύο δικαστές, ένας στη Νέα Υόρκη και ένας στην Καλιφόρνια, εξέδωσαν αποφάσεις σύμφωνα με τις οποίες το DeCSS παραβιάζει το νομοθετικό διάταγμα "Digital Millennium Copyright" και συνεπώς η ανάρτησή του σε Web sites στις ΗΠΑ καθίσταται παράνομη. Βεβαίως, αν και οι αποφάσεις αυτές θα οδηγήσουν πιθανότατα αρκετά αμερικανικά sites που περιλάμβαναν στις σελίδες τους το DeCSS να το αποσύρουν, ωστόσο δεν πρόκειται να εμποδίσουν αντίστοιχα ευρωπαϊκά sites ή διάφορα newsgroups να συνεχίσουν να το διαθέτουν ελεύθερα σε κάθε ενδιαφερόμενο. Στο μεταξύ, οι αρχές στη Νορβηγία πραγματοποίησαν έρευνα στο σπίτι του δεκαεξάχρονου Jon Johansen, ενός μέλους της ομάδας MoRE (Masters of Reverse Engineering) που κατασκεύασε το πρόγραμμα, κατάσχεσαν τον υπολογιστή και το κινητό τηλέφωνο του και στη συνέχεια τον ανέκριναν στο αστυνομικό τμήμα της περιοχής του, χωρίς πάντως να προχωρήσουν σε περαιτέρω κράτησή του. Δύσκολοι καιροί για πρίγκιπες, έστω και του hacking...



Δύο δικαστές, ένας στη Νέα Υόρκη και ένας στην Καλιφόρνια, εξέδωσαν αποφάσεις σύμφωνα με τις οποίες το DeCSS παραβιάζει το νομοθετικό διάταγμα "Digital Millennium Copyright" και συνεπώς η ανάρτησή του σε Web sites στις ΗΠΑ καθίσταται παράνομη.





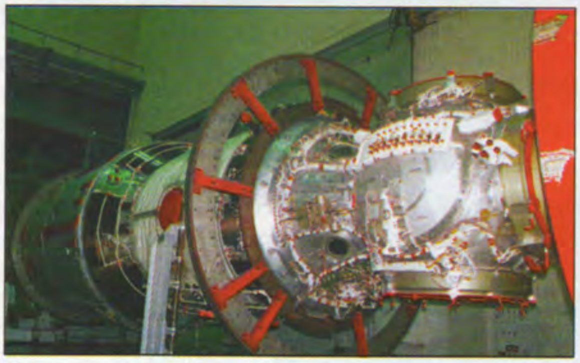
Κάνετε μια βόλτα... παρέα με το βίντεό σας!

Νομίζετε πως βίντεο βλέπει κάποιος μόνο στο σπίτι του ή το πολύ πολύ σε καμιά καφετέρια ή εστιατόριο; Μέγα λάθος! Κανείς πλέον δεν σας εμποδίζει να περπατάτε στο δρόμο και ταυτόχρονα να απολαμβάνετε την αγαπημένη σας ταινία (χμ... εκτός ίσως από τους περαστικούς, αν παραδίνετε προσοχή στο έργο και αρχίσετε να πέφτετε πάνω τους). Υπεύθυνα για την εξέλιξη αυτή είναι τα νέα virtual glasses της Sony που φέρουν τη βαρύγδουπη ονομασία "Sony Glasstron Personal LCD Monitor". Τα Glasstron φοριούνται όπως ένα κοινό ζευγάρι γυαλιά και έχουν τη δυνατότητα να εξομοιώνουν μία τηλεοπτική οθόνη 52 ολόκληρων ιντσών (με το συμπάθειο)! Προς το παρόν, τα Glasstron δέχονται μόνο NTSC σήμα, γεγονός που σημαίνει ότι, μέχρι η τεχνολογία τους να διευρυνθεί, θα προορίζονται αποκλειστικά για την αμερικανική αγορά, ενώ διαθέτουν και ήχο stereo surround. Αν, λοιπόν, ανήκετε στους φανατικούς που δεν θέλουν να αποχωρίζονται ούτε στιγμή το προσωπικό τους home cinema, φροντίστε να είστε σε επιφυλακή καθώς τα Glasstron καταφθάνουν. Προσοχή, όμως, μην έχουμε ατυχήματα στους δρόμους λόγω... κινηματογραφικής μανίας!

Τα Glasstron φοριούνται όπως ένα κοινό ζευγάρι γυαλιά και έχουν τη δυνατότητα να εξομοιώνουν μία τηλεοπτική οθόνη 52 ολόκληρων ιντσών!



Καθυστερήσεις στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό



Δυστυχώς, οι καθυστερήσεις στον Σταθμό δεν λείπουν. Πιο χαρακτηριστική είναι αυτή της εκτόξευσης του Service Module, ενός τμήματος που κατασκεύασαν οι Ρώσοι και, σύμφωνα με τον αρχικό προγραμματισμό, έπρεπε να βρίσκεται στο διάστημα από τις αρχές του 1998.

Ενα από τα μεγαλύτερα projects που "τρέχουν" αυτή τη στιγμή στον πλανήτη μας είναι σίγουρα αυτό του Διεθνή Διαστημικού Σταθμού, για τον οποίο συνεργάζονται ουκ ολίγα κράτη ανά την υδρόγειο και ο οποίος πιστεύεται ότι θα αποτελέσει -με την ολοκλήρωσή του- άξιο αντικαταστάτη του γερασμένου πια Mir.

Δυστυχώς, οι καθυστερήσεις στον Σταθμό δεν λείπουν. Πιο χαρακτηριστική είναι αυτή της εκτόξευσης του Service Module, ενός τμήματος που κατασκεύασαν οι Ρώσοι και, σύμφωνα με τον αρχικό προγραμματισμό, έπρεπε να βρίσκεται στο διάστημα από τις αρχές του 1998. Οι πρώτες καθυστερήσεις οφείλονταν σε προβλήματα χρηματοδότησης, εξαιτίας της άσχημης κατάστασης της ρωσικής οικονομίας, που είχαν ως συνέπεια να ακουστούν πολλές φωνές στις ΗΠΑ για ματαίωση της ανάθεσης κατασκευής του Service Module στη Ρωσία. Τελικά, όμως, οι Ρώσοι παρέδωσαν το Zvezda, όπως το ονόμασαν οι ίδιοι, έστω και με καθυστέρηση που ξεπέρασε τον έναν χρόνο, και η εκτόξευσή του κανονίστηκε για τον Ιανουάριο του 2000. Ωστόσο, φαίνεται τελικά πως αυτή δεν θα καταστεί δυνατή πριν από τον Αύγουστο, αφού πρόκειται να γίνουν σημαντικές διορθώσεις στο μοντέλο του πυραύλου που θα χρησιμοποιηθεί για την εκτόξευση από την κατασκευάστρια εταιρία (Proton Rocket), μετά δύο συνεχόμενες αποτυχημένες εκτοξεύσεις τέτοιων πυραύλων κατά τη διάρκεια των τελευταίων μηνών. Η αργοπορία αυτή πρόκειται να προκαλέσει απανωτές καθυστερήσεις στη συναρμολόγηση του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, για την οποία είχαν προσδιοριστεί αρκετές πτήσεις διαστημικών λεωφορείων που πλέον θα πρέπει να αναβληθούν. Το διάστημα δείχνει τον τελευταίο καιρό να αντιστέκεται σθεναρά στην κατάκτησή του. Πού θα πάει όμως, έστω και δύσκολα, θα το υποτάξουμε κι αυτό...

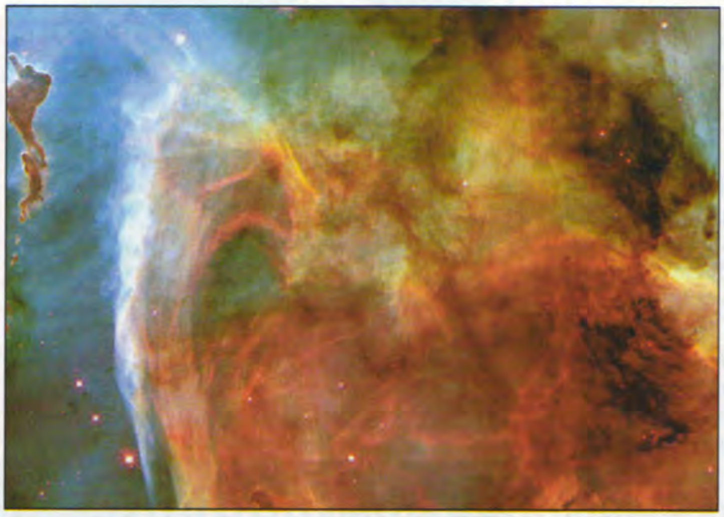




Στον Τροπικό του... Κλίντον

Δεν ξέρω αν τώρα, που η περίοδος της προεδρίας του βαίνει προς το τέλος της, σκέφτεται να κάνει τίποτα ταξιδάκια ανά την υφήλιο σε τροπικά, παρθένα δάση ή απλώς θέλει να ενισχύσει την υστεροφημία του, πάντως τελευταία ο πρόεδρος Κλίντον δείχνει να νοιάζεται πολύ για τις καταπράσινες βιόσφαιρες του πλανήτη μας. Ετσι, ζήτησε από το Κογκρέσο σχεδόν διπλασιασμό του κονδυλίου για τη διατήρηση των τροπικών δασών στις αναπτυσσόμενες χώρες της Ασίας, της Αφρικής και της Νότιας Αμερικής (συγκεκριμένα, πρότεινε αυτό να φτάσει στα 150 εκατομμύρια δολάρια από 80 που ήταν την προηγούμενη χρονιά). Από τα χρήματα αυτά αναμένεται να επωφεληθούν περισσότερες από 60 χώρες με τροπικά δάση που τείνουν -με αυξητικούς ρυθμούς- προς εξαφάνιση, κυρίως εξαιτίας της παράνομης υλοτομίας, των πυρκαγιών αλλά και του αφανισμού τεράστιων δασικών εκτάσεων προκειμένου να χρησιμοποιηθούν για γεωργικές καλλιέργειες. Ευτυχώς που στην Ελλάδα δεν αντιμετωπίζουμε τέτοια προβλήματα, αφού εδώ και καιρό έχουμε αφήσει τα μεγαλύτερα και ομορφότερα δάση μας να παραδοθούν στις φλόγες κι έτσι γλιτώσαμε μια και καλή από τα έξοδα συντήρησής τους...

Τελευταία ο πρόεδρος Κλίντον δείχνει να νοιάζεται πολύ για τις καταπράσινες βιόσφαιρες του πλανήτη μας. Ετσι, ζήτησε από το Κογκρέσο σχεδόν διπλασιασμό του κονδυλίου για τη διατήρηση των τροπικών δασών στις αναπτυσσόμενες χώρες της Ασίας, της Αφρικής και της Νότιας Αμερικής.

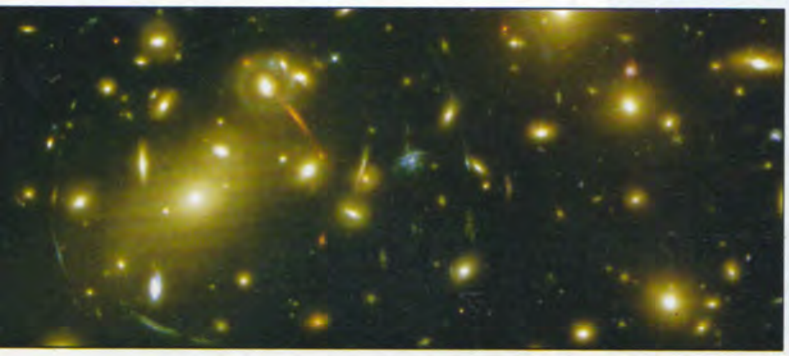


Το τηλεσκόπιο Hubble σε δράση

Οι πρώτες φωτογραφίες που τράβηξε το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble μετά την επισκευή του (βλ. σχετικά στη στήλη του προηγούμενου τεύχους του περιοδικού) δόθηκαν επιτέλους στη δημοσιότητα. Σε αυτές απεικονίζονται το εντυπωσιακό νεφέλωμα Eskimo και το γαλαξιακό σύμπλεγμα Abell 2218. Μάλιστα, το τελευταίο παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον για τους αστρονόμους, αφού δρα σαν ένας βαρυτικός φακός, μεγεθύνοντας το φως μακρινών γαλαξιών που βρίσκονται πίσω του! Συνέπεια αυτού είναι οι επιστήμονες να έχουν τη δυνατότητα -μέσω του Abel 2218- να ρίξουν μια ματιά στην πρώιμη ιστορία του σύμπαντος, τότε που ο σχηματισμός των γαλαξιών μόλις είχε αρχίσει (μην ξεχνάτε πως στο διάστημα μεγάλες αποστάσεις στο χώρο ισοδυναμούν με πολλούς αιώνες πίσω στο χρόνο). Μια τρίτη φωτογραφία που δημοσιεύθηκε πρόσφατα, αλλά ουσιαστικά αποτελεί μοντάζ τεσσάρων φωτογραφιών που έλαβε το Hubble τον Απρίλιο του 1999, απεικονίζει το νεφέλωμα

Οι πρώτες φωτογραφίες που τράβηξε το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble μετά την επισκευή του δόθηκαν επιτέλους στη δημοσιότητα.

Carina, το οποίο βρίσκεται σε απόσταση 8.000 ετών φωτός από τη Γη. Κόσμοι που ίσως ποτέ ο άνθρωπος δεν θα μπορέσει να επισκεφθεί κι όμως, βλέποντας τις εικόνες, νιώθουμε σαν να είναι τόσο, μα τόσο κοντά μας...



Η ζωή πάνω σ' ένα... δέντρο!

Αν και στην ελληνική επαρχία δεν συνηθίζεται, αλλού τα μικρά καταφύγια που χτίζουν πρόχειρα τα παιδιά πάνω στα δέντρα των κήπων των σπιτιών τους είναι συνηθισμένο φαινόμενο. Αν και τα παιδιά συνηθίζουν να περνάνε εκεί αρκετές ώρες από τον ελεύθερο χρόνο τους, πώς θα σας φαινόταν αλήθεια αν κάποιο από αυτά αποφάσιζε να μείνει πάνω στο δέντρο για... μερικά χρόνια;

Να, λοιπόν, που έμελλε να το δούμε κι αυτό από μία νεαρή Αμερικανίδα, την Julia "Butterfly" Hill, η οποία έζησε για δύο χρόνια και οκτώ ημέρες (από τις 10 Δεκεμβρίου 1997 έως τις 18 Δεκεμβρίου 1999) επάνω σε ένα δέντρο ύψους 60 μέτρων, στην περιοχή του Stafford της Καλιφόρνια! Σκοπός της Julia ήταν η διάσωση της Luna, όπως ονομάστηκε το φιλόξενο δέντρο, αλλά και του μικρού αλσύλλιου της περιοχής, που απειλούνταν άμεσα από την ιδιοκτήτρια εταιρία Pacific Lumber Company, η οποία σχεδίαζε να κόψει αρκετά από τα δέντρα και να τα χρησιμοποιήσει ως ξυλεία. Τελικά, η Julia τα κατάφερε, καθώς το θέμα γνώρισε αρκετή δημοσιότητα, με συνέπεια να ασκηθεί μεγάλη πίεση στην εταιρία. Ετσι η Luna θα συνεχίζει να αγγίζει τα βράδια το συνονόματό της φεγγάρι στον ουρανό του Stafford, παρέα με τους φίλους της...





Σκοπός της Julia ήταν η διάσωση της Luna, όπως ονομάστηκε το φιλόξενο δέντρο, αλλά και του μικρού αλσύλλιου της περιοχής, που απειλούνταν άμεσα από την ιδιοκτήτρια εταιρία Pacific Lumber Company, η οποία σχεδίαζε να κόψει αρκετά από τα δέντρα και να τα χρησιμοποιήσει ως ξυλεία.

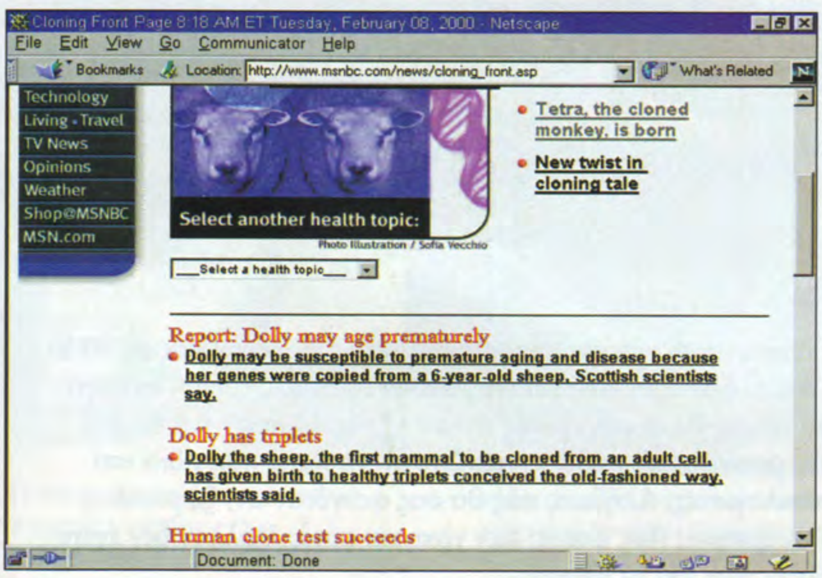
Ο πρώτος κλωνοποιημένος πίθηκος

Θυμάστε την Ντόλλυ, την πρώτη κλωνοποιημένη προβατίνα; Ε, λοιπόν, τι ήταν να ανοίξει το δρόμο; Κλώνους και κλώνους που έχουν ακόμα να δουν τα μάτια μας! Στις 13 Ιανουαρίου, επιστήμονες από το Oregon κατάφεραν να δώσουν νέα ώθηση στη γενετική του μέλλοντος, κλωνοποιώντας για πρώτη φορά ένα ζώο που ανήκει στην κατηγορία των πρωτευόντων θηλαστικών, συγκεκριμένα έναν πίθηκο, και μάλιστα με μία νέα τεχνική: Ενώ στην περίπτωση της Ντόλλυ οι επιστήμονες είχαν πάρει τον πυρήνα ενός ενήλικου κυττάρου και μέσω αυτού επαναπρογραμμάτισαν το DNA σε ένα μη γονιμοποιημένο ακόμα ωάριο, αντίθετα η Tetra, όπως ονομάστηκε η μικρή πιθηκίνα, δημιουργήθηκε με τη μέθοδο του τεμαχισμού ενός εμβρύου που βρισκόταν στα πρώτα στάδια της ανάπτυξής του, σε τέσσερα κομμάτια.

Στις 13 Ιανουαρίου, επιστήμονες από το Oregon κατάφεραν να δώσουν νέα ώθηση στη γενετική του μέλλοντος, κλωνοποιώντας για πρώτη φορά ένα ζώο που ανήκει στην κατηγορία των πρωτευόντων θηλαστικών, συγκεκριμένα έναν πίθηκο.



Ο Gerald Schatten, υπεύθυνος της ερευνητικής ομάδας που έφερε στον κόσμο την Tetra, δήλωσε: "Σκοπεύουμε να χρησιμοποιήσουμε τα κλωνοποιημένα ζώα προκειμένου να δοκιμάσουμε νέα φάρμακα σε γενετικά πανομοιότυπους οργανισμούς, κάτι που θα βοηθήσει να εξαγάγουμε ασφαλέστερα συμπεράσματα για την αποτελεσματικότητά τους, προτού αυτά δοκιμαστούν στον άνθρωπο". Η νέα μέθοδος πάντως δεν έχει αποδειχθεί ακόμα ιδιαίτερα αποτελεσματική, αφού από τα συνολικά 368 έμβρυα που παρήχθησαν με διαχωρισμό, μόλις 4 εγκυμοσύνες μπόρεσαν να γίνουν, από τις οποίες μονάχα μία υπήρξε επιτυχημένη, αυτή που οδήγησε στη γέννηση της Tetra. Τελικά, λέτε να βγει αληθινός ο Hellfire, ο οποίος στον Καζαμία του έγραφε πως το "PC Master" θα βγαίνει τρεις φορές την ημέρα; Φανταστείτε μια στρατιά από κλωνοποιημένους συντάκτες του περιοδικού, γενετικά προγραμματισμένους να γράφουν άρθρα από το πρωί ως το βράδυ...



Γιγαντιαίο πάντα διασώζεται



Πώς θα σας φαινόταν αν μια μέρα ανοίγατε την εξώπορτά σας και αντικρίζατε στο κεφαλόσκαλο ένα γιγαντιαίο πάντα να σας κοιτάζει λυπημένα; Περίπου αυτό συνέβη σε έναν Κινέζο χωρικό, ο οποίος ανησύχησε από τα συνεχή γαβγίσματα του σκύλου του και, ανοίγοντας την πόρτα για να βγει έξω και να δει τι συμβαίνει, αντίκρισε έκπληκτος έναν εκπρόσωπο των πανέμορφων μεγαλόσωμων αυτών ζώων λιπόθυμο ακριβώς έξω από το σπίτι του! Ο χωρικός ειδοποίησε αμέσως τις αρχές που προσέτρεξαν για να βοηθήσουν το ηλικίας 15 ετών πάντα, το οποίο έχει μεγάλες πιθανότητες να επιβιώσει. Υπεύθυνη για τη λιποθυμία του αποδείχθηκε η έλλειψη τροφής για αρκετά μεγάλη χρονική περίοδο: Κύριο συστατικό της διατροφής αυτών των ζώων είναι ένα συγκεκριμένο είδος μπαμπού, και το πάντα που λιποθύμησε φαίνεται πως είχε χαθεί σε μια περιοχή ανάμεσα σε δύο αλσύλλια που διαθέτουν την... πολυπόθητη λιχουδιά σε επαρκείς ποσότητες. Μη μπορώντας λοιπόν να βρει το δρόμο του, κατέληξε εξουθενωμένο να λιποθυμήσει έξω από το σπίτι του χωρικού. Σήμερα σε ολόκληρο τον πλανήτη ζουν περί τα 1.000 γιγαντιαία πάντα, τα περισσότερα δε από αυτά βρίσκονται στην κινεζική επαρχία του Σιχουάν, ενώ κανένα δεν είχε εμφανιστεί σε κατοικημένη περιοχή για έναν ολόκληρο αιώνα!

Πώς θα σας φαινόταν αν μια μέρα ανοίγατε την εξώπορτά σας και αντικρίζατε στο κεφαλόσκαλο ένα γιγαντιαίο πάντα να σας κοιτάζει λυπημένα; Περίπου αυτό συνέβη σε έναν Κινέζο χωρικό, ο οποίος αντίκρισε έκπληκτος έναν εκπρόσωπο των πανέμορφων μεγαλόσωμων αυτών ζώων λιπόθυμο ακριβώς έξω από το σπίτι του!



BLEEM!

ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ PLAYSTATION!

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Είναι γνωστό πως εδώ και λίγα χρόνια υπάρχουν δύο βασικοί τύποι gamers: οι "PC-άδες" και οι "PSX-άδες". Οι μεν πρώτοι είναι κάτοχοι PC, ενώ οι δεύτεροι κάτοχοι PlayStation. Ασφαλώς, όσοι ανήκετε στο πρώτο στρατόπεδο, κάθε φορά που τίθεται θέμα σύγκρισης τίτλων προοριζόμενων για τα δύο δημοφιλή μηχανήματα, θα αισθάνεσθε μειονεκτικά, καθώς γνωρίζετε ότι τα καλά παιχνίδια του PlayStation δεν μεταφέρονται στους υπολογιστές. Αλήθεια, πώς θα σας φαινόταν αν, ξαφνικά, η κατάσταση αυτή αποτελούσε απλώς μια ανάμνηση; Πώς είπατε; Δεν γίνονται αυτά; Μάλλον δεν έχετε ακούσει ποτέ για το Bleem!...

Η λέξη "Bleem!" αναφέρεται στον απόλυτο software εξομοιωτή του PlayStation στο PC και ταυτόχρονα στο μεγαλύτερο εφιάλτη της Sony - για όσους τυχόν δεν γνωρίζουν, είναι η κατασκευάστρια εταιρία του PlayStation. Μάλιστα, ο ιαπωνικός κολοσσός ήδη έχει καταθέσει τρεις μηνύσεις σε βάρος της κατασκευάστριας του Bleem! εταιρίας, αλλά δυστυχώς για εκείνη -και ευτυχώς για εμάς- το δικαστήριο αθώωσε την τελευταία όλες τις φορές και μάλιστα πανηγυρικά. Ετσι, μπορεί πλέον ο καθένας να προμηθευτεί ένα αντίτυπο του προγράμματος και να χαρεί τα -περισσότερα- παιχνίδια του PlayStation στο PC του, χωρίς το παραμικρό hardware add-on. Γράφοντας, βέβαια, "ο καθένας" δεν κυριολεκτούμε, αφού στην ελληνική αγορά τα κομμάτια είναι λίγα και ο δικαστικός αγώνας βρίσκεται ακόμη σε εξέλιξη, κάτι που σημαίνει... τρέξτε να προλάβετε!

Οσοι έχετε επαφή με τα προαναφερθέντα θα έχετε διαπιστώσει πως τα γραφικά του PSX είναι αρκετά χοντροκομμένα και υστερούν σε λεπτομέρεια, σε σχέση με αυτά του PC. Με το Bleem!, όμως, θα γίνετε μάρτυρες μίας αισθητής βελτίωσης, καθώς το πρόγραμμα υποστηρίζει όλες τις νέες κάρτες γραφικών (μέσω της πλήρους συμβατότητάς του με το Direct3D) και επιπλέον σηκώνει αναλύσεις 640x480, 800x 600 και ακόμα παραπάνω. Συνεπώς, ο χρήστης του μπορεί να χαρεί παιχνίδια για το PlayStation με ποιότητα γραφικών εφάμιλλη αυτής των τίτλων για PC. Τα παιχνίδια που υποστηρίζονται μέχρι τώρα ξεπερνούν τα 300 και, καθώς κάθε τόσο εμφανίζονται νέες εκδόσεις του Bleem!, ο αριθμός αυτός αυξάνεται. Τις αναβαθμίσεις μπορείτε να κατεβάσετε ελεύθερα από το site της εταιρίας, καθώς το CD που θα έχετε προμηθευτεί αρκεί για όλα τα υπόλοιπα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η σύνθεση του συστήματος που πρέπει να έχετε. Τα standards του απαιτούμενου μηχανήματος (ειδικά η προτεινόμενη σύνθεση) είναι αρκετά υψηλά (όχι πάντως απαγορευτικά), γεγονός που προς το παρόν δεν το καθιστά αγορά προσιτή σε όλον τον κόσμο. Στη συνέχεια παραθέτουμε αναλυτικά τις ελάχιστες και τις προτεινόμενες απαιτήσεις συστήματος.

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ (MINIMUM)
- Pentium 233 MMX
- 16MB RAM
- 3MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο
- Κάρτα ήχου
- Πρόσφατη κάρτα γραφικών, με υποστήριξη 3D επιτάχυνσης

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ (RECOMMENDED)
- Pentium II 300MHz
- 32MB RAM
- 20x CD-ROM
- PCI κάρτα ήχου
- 3D επιταχυντής με τουλάχιστον 16MB VRAM

ΟΙ ΔΕ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΟΥ ΣΥΣΤΗΝΕΙ Η ΕΤΑΙΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ:
- Voodoo 3
- Banshee
- TNT 1, 2 & Ultra
- ATI Rage Fury
- S3 Savage 4 Pro
- Matrox G200, G400

Βέβαια, αν δεν έχετε μία από τις προαναφερθείσες, μην απογοητευθείτε. Και οι υπόλοιπες κάρτες (με μικρότερη των 16MB μνήμη) θα λειτουργήσουν, μόνο που ενδέχεται να δείτε κολλήματα και ελλιπή απεικόνιση των textures. Το γεγονός αυτό θα παρατηρείται σε μεγαλύτερο βαθμό όσο πιο πρόσφατο είναι το παιχνίδι που επιχειρείτε να παίξετε. Ακόμη και κάρτα που δεν διαθέτει 3D επιτάχυνση να χρησιμοποιήσετε, δεν σημαίνει πως δεν θα μπορέσετε να τρέξετε τίποτα - απλώς δεν θα μπορέσετε να δείτε τα βελτιωμένα γραφικά που παρέχει το Bleem!.

Φυσικά, η συνολική απόδοση του Bleem εξαρτάται -όπως αντιλαμβάνεστε- από τη σύνθεση του υπολογιστή σας. Οσο καλύτερα "κομμάτια" διαθέτετε τόσο καλύτερη απόδοση θα έχετε, ενώ επιπλέον θα μπορείτε να παίζετε και τους πιο πρόσφατους τίτλους. Ο χειρισμός γίνεται καταρχήν μέσω του πληκτρολογίου - μάλιστα, μπορείτε να ορίσετε εσείς τα πλήκτρα και τις λειτουργίες τους. Καλό θα ήταν να μη χρησιμοποιήσετε joystick με τέσσερα ή λιγότερα κουμπιά, καθώς θα στερηθείτε ορισμένες -χρήσιμες πιθανότατα- λειτουργίες. Αν έχετε καλύτερο joystick ή joypad ή αν, εντέλει, αποφασίσετε να αγνοήσετε την προειδοποίηση μας, δεν έχετε παρά να το δηλώσετε στο πρόγραμμα. Το Bleem! παρέχει πλήρη υποστήριξη για χειριστήρια συμβατά με DirectInput.

Ενα άλλο σημαντικό γεγονός είναι η πλήρης τεχνική υποστήριξη που παρέχει η εταιρία. Αν τυχόν το CD σας "τα δει όλα" από την πολλή χρήση, η εταιρία αναλαμβάνει να το αντικαταστήσει δωρεάν. Θα πρέπει απλώς να επικοινωνήσετε με e-mail στο brokencd@bleem.com, από όπου θα σας δοθούν οι σχετικές οδηγίες. Πώς είπατε; Γιατί να μην αντιγράψετε το αυθεντικό CD σε ένα άλλο; Μα διότι, απλούστατα, η ίδια η εταιρία το έχει φτιάξει με τέτοιον τρόπο που, ενώ το όλο μέγεθός του δεν ξεπερνά τα 53MB (52,9 για την ακρίβεια), η αντιγραφή του είναι πολύ δύσκολη έως αδύνατη. Ακριβώς για αυτόν το λόγο, παρέχει τη δωρεάν αντικατάσταση του τυχόν προβληματικού CD.

ΤΑ HOT KEYS ΤΟΥ BLEEM!

Τα hot keys του Bleem! είναι μεν λίγα, ωστόσο χρήσιμα, καθώς σας απαλλάσσουν από τα πολλά κλικ στα μενού. Οι συνδυασμοί των πλήκτρων και τα αποτελέσματά τους είναι οι ακόλουθοι:

Alt και F1: Αλλάζει το Display mode από Software mode σε Direct3D και αντίστροφα. Πολύ καλό εάν θέλετε να δημιουργήσετε έκπληξη (και ίσως και λίγη ζήλια) σε έναν φίλο σας που έχει PlayStation. Ξεκινάτε να παίζετε σε Software mode και ξαφνικά το μεταβάλλετε!

Alt και Shift και R: Reset.

Alt και Shift και N: Νέο παιχνίδι.

Alt και Shift και D: Eject του CD.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ BLEEM!

Το πρώτο που πρέπει να κάνουμε μόλις πάρουμε το CD στα χέρια μας είναι να εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα. Μην περιμένετε να βρείτε πολύπλοκα setup και ατέλειωτες επιλογές. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δημιουργήσετε ένα directory (προτείνω να του δώσετε το όνομα Bleem) και να ανοίξτε το CD κάνοντας διπλό κλικ επάνω του. Εν συνεχεία κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Control (Ctrl) μεταφέρετε το αρχείο Bleem.exe από το CD στο δημιουργηθέν directory και κατόπιν τρέξτε το πρόγραμμα setup που βρίσκεται στο CD. Αυτό θα σας ενημερώσει για την έκδοση του DirectX που έχετε και για το εάν χρειάζεται αναβάθμιση. Αν η έκδοση (του Bleem!) που προμηθευτήκατε είναι λίγο παλαιότερη (1.4 ή 1.5), μπείτε στο site, κατεβάστε την τελευταία έκδοση και τρέξτε το αρχείο ώστε να αναβαθμίσετε το Bleem! σας. Αυτό ήταν. Πλέον έχει εγκατασταθεί το πρόγραμμα στον υπολογιστή μας και είμαστε έτοιμοι να τρέξουμε ένα παιχνίδι. Προτού όμως γίνει αυτό, πρέπει να ορίσουμε τα settings, ώστε να επιτύχουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Τα settings αυτά χωρίζονται σε έξι βασικές κατηγορίες.

CD-ROM Settings: Από την επιλογή αυτή ορίζετε ποιο CD-ROM drive (σε περίπτωση που έχετε δύο) θα χρησιμοποιείται από το πρόγραμμα για να διαβάζει τα CDs του PlayStation. Ακόμη μπορείτε να ορίσετε την ταχύτητα πρόσβασης από τη σχετική μπάρα. Σε περίπτωση που, ενώ έχετε καλό σύστημα, διαπιστώσετε κολλήματα στα γραφικά ή τον ήχο, πηγαίνετε τον pointer στην ακριβώς αντίθετη πλευρά από αυτή στην οποία βρίσκεται. Τέλος, να θυμάστε πως τα CD-ROMs και DVD-ROMs είναι -σχεδόν πάντα- ταχύτερα στην ανάγνωση από ό,τι τα CD-R και CD-RW. Επομένως, θα ήταν προτιμότερο να επιλέξετε αυτά.

Movie Settings: Εδώ ορίζετε τις επιλογές για το παίξιμο των βίντεο που υπάρχουν σε ένα CD. Πρέπει να έχετε πάντα υπόψη πως τα full motion videos καταναλώνουν μεγάλη επεξερ-

BLEEM!

Η ΔΙΚΑΣΤΙΚΗ ΔΙΑΜΑΧΗ ΜΕ ΤΗ SONY

Η Sony ξεκίνησε να κυνηγά δικαστικά την Bleem, κατασκευάστρια εταιρία του ομώνυμου προϊόντος, από τις 2 Απριλίου 1999, καταθέτοντας απανωτές μηνύσεις και αιτήσεις ασφαλιστικών μέτρων στα αμερικανικά δικαστήρια, οι οποίες έως τώρα έχουν απορριφθεί στο σύνολό τους. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε πως πρόσφατα ο δικαστής Charles A. Legge απέρριψε αίτηση του ιαπωνικού κολοσσού να γνωστοποιηθούν σε αυτόν απόρρητα στοιχεία της Bleem, όπως η λίστα μεταπωλητών της, ο πηγαίος κώδικας του Bleem! και οι συμφωνίες που έχει κάνει η εταιρία με τρίτους κατασκευαστές software και hardware. Η Bleem πέρασε μάλιστα στην αντεπίθεση, προσφεύγοντας η ίδια στα δικαστήρια εναντίον της Sony με αφορμή τον αντιμονοπωλιακό νόμο, υποστηρίζοντας πως η τελευταία έχει επεκτείνει το μονοπώλιό της στην αγορά των video games χρησιμοποιώντας τακτικές που παρακάμπτουν τον υγιή ανταγωνισμό, ενώ παράλληλα κάνει κακή χρήση των copyrights και των λοιπών πνευματικών ιδιοκτησιών της. Επειδή, όπως καταλαβαίνετε, η δικαστική διαμάχη αναμένεται να κρατήσει για πολύ ακόμα και δεν αποκλείεται κάποια στιγμή να ληφθεί μία απόφαση υπέρ της Sony, φροντίστε, εφόσον βέβαια ενδιαφέρεστε, να προμηθευτείτε το Bleem! σχετικά σύντομα, διότι μετά...όποιος πρόλαβε τον Κύριο είδε!

γαστική ισχύ. Μπορείτε από εδώ να επιλέξετε να βλέπετε τα βίντεο σε ασπρόμαυρο mode, γεγονός που θα μειώσει την ισχύ που χρειάζονται για να παιχτούν. Προσοχή χρειάζεται επίσης και στον ήχο που θα συνοδεύει τα βίντεο. Ελέγξτε τα settings του ήχου (ακολουθούν ευθύς αμέσως) και εν ανάγκη επιλέξτε 8-bit ήχο σε mono mode, αφού έτσι θα ανεβεί πολύ η απόδοση των βίντεο. Ακόμη, ως τελική λύση μπορείτε να επιλέξετε την πλήρη απενεργοποίηση του ήχου από τα FMV. Ολα, όπως προείπα, εξαρτώνται από το σύστημα που διαθέτετε.

Sound Settings: Επιλέγετε το επίπεδο της ποιότητας του ήχου. Αποφασίζετε, δηλαδή, αν θα είναι μονοφωνικός ή στερεοφωνικός, αν θα χρησιμοποιεί 8 ή 16-bit samples, τη συχνότητά του και, τέλος, τον driver που θα χρησιμοποιεί ο emulator. Για να χρησιμοποιήσετε επιτυχώς τα 16-bit samples, θα πρέπει να έχετε μία υψηλής ποιότητας κάρτα ήχου και ένα καλό σετ ηχείων. Εάν επιλέξετε 8-bit, θα έχετε αύξηση της απόδοσης του emulator, ενώ οι διαφορές στον ήχο δεν θα είναι και τόσο μεγάλες. Και μην ξεχνάτε να έχετε πάντα τους τελευταίους drivers της κάρτας ήχου που διαθέτετε.

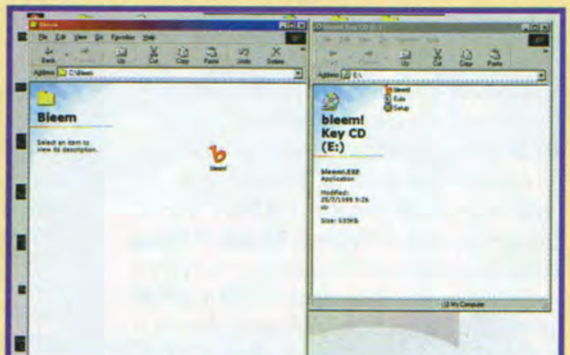
Controller Settings: Από το μενού αυτό επιλέγετε τον τρόπο χειρισμού των παιχνιδιών σας. Εδώ ισχύει ό,τι ανέφερα και στην εισαγωγή: Είναι προτιμότερο να επιλέξετε το χειρισμό μέσω πληκτρολογίου, καθώς έτσι θα μπορέσετε να έχετε τον απόλυτο έλεγχο στα παιχνίδια του PSX, αφού το χειριστήριό του αριθμεί ούτε λίγο ούτε πολύ δέκα πλήκτρα λειτουργιών. Επιπλέον, μέσω του keyboard, μπορείτε να επιλέξετε τα κουμπιά που σας βολεύουν. Αν τώρα επιχειρήσατε να "δηλώσετε" κάποιο χειριστήριο και δεν το είδατε στη λίστα "Controller Type", μην πανικοβάλλεστε. Απλώς πηγαίνετε στο setup του controller και δηλώστε το βήμα βήμα.

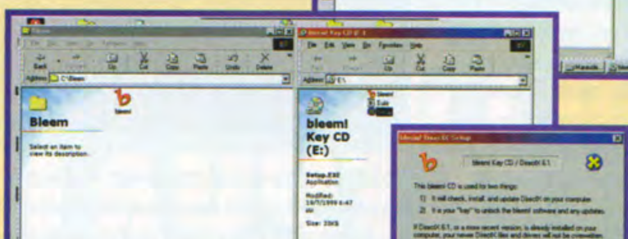
Memory Card Manager: Οπως ίσως θα ξέρετε, τα CDs στο PlayStation τρέχουν απευθείας από το CD-ROM, χωρίς εγκαταστάσεις και τα σχετικά. Για την αποθήκευση των δεδομένων το PlayStation χρησιμοποιεί τις memory cards, οι οποίες -επιχειρώντας έναν μικρό παραλληλισμό- λειτουργούν ως κάποιου είδους σκληρός δίσκος. Είναι επόμενο πως από τη

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ BLEEM!

Ακολουθούν βήμα προς βήμα οι οδηγίες εγκατάστασης του Bleem! στον υπολογιστή σας. Η εγκατάσταση, αν και απλή, απαιτεί προσοχή, προκειμένου να τρέξετε σωστά τον emulator.

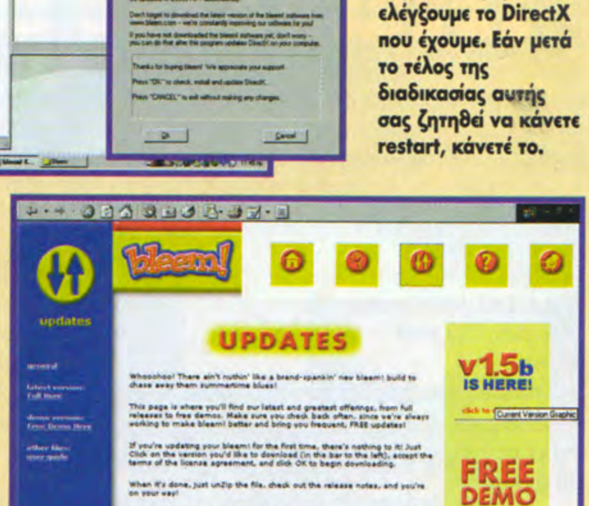
Αφού έχουμε δημιουργήσει το ανάλογο directory στο σκληρό μας δίσκο, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Control (Ctrl) και κάνουμε drag'n'drop το αρχείο Bleem!exe από το CD σε αυτό.





Αφού ολοκληρώσουμε επιτυχώς το πρώτο βήμα, τρέχουμε το αρχείο setup για να ελέγξουμε το DirectX που έχουμε. Εάν μετά το τέλος της διαδικασίας αυτής σας ζητηθεί να κάνετε restart, κάνετέ το.

Αφού επισκεφθούμε το site της εταιρίας, κατεβάζουμε την τελευταία έκδοση του Bleem!.



στιγμή που το Bleem! παρέχει πλήρη εξομοίωση του παραπάνω μηχανήματος, εξομοιώνει και τις κάρτες αυτές μέσω του αντίστοιχου μενού. Εδώ θα πρέπει να επιλέξετε "New Card" και να ορίσετε πού θα σώζετε τα παιχνίδια σας.

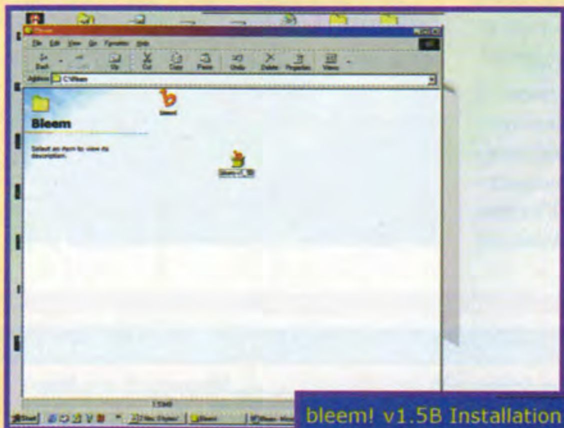
Graphics Settings: Αφησα το καλύτερο για το τέλος. Πώς ορίζουμε τα settings για να επιτύχουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα στον τομέα των γραφικών; Χαρακτηριστικά αναφέρω πως το εν λόγω μενού χωρίζεται σε τέσσερα επιπλέον, ώστε κάποιος να μπορεί να επέμβει και στην παραμικρή λεπτομέρεια. Καταρχήν, λοιπόν, θα επιλέξετε εάν θέλετε να βλέπετε πάντα τα γραφικά σε full screen mode ή αν προτιμάτε την εναλλαγή ανάμεσα σε Window mode και Full screen με το πάτημα των πλήκτρων Alt και Enter. Σας προτείνω τη δεύτερη επιλογή, καθώς ανά πάσα στιγμή έχετε την ευχέρεια να αλλάζετε τα settings. Ακόμη επιλέγετε το Display mode ανάμεσα από τρεις διαθέσιμες επιλογές:

- Αυτόματη επιλογή του καλύτερου Display mode.
- Σε περίπτωση που υπάρχει ένα τέλειο match, να χρησιμοποιηθεί.
- Προσωπική ρύθμιση του Display mode.

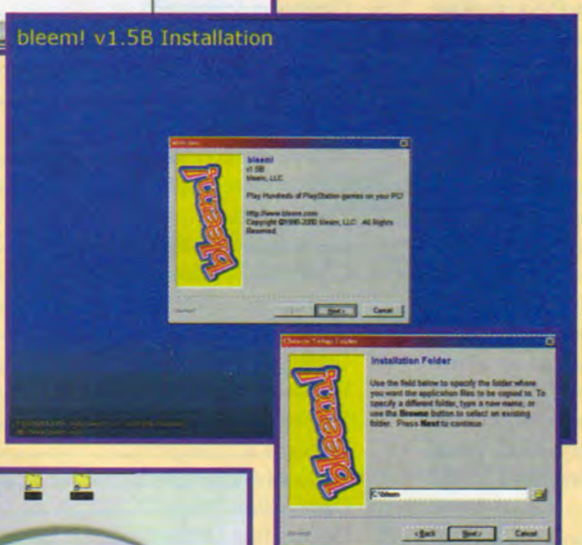
Η τελευταία επιλογή χρήζει και της μεγαλύτερης προσοχής, καθώς πριν να προχωρήσετε σε μία τέτοια ρύθμιση, θα πρέπει να γνωρίζετε τις αναλύσεις που υποστηρίζει η κάρτα γραφικών σας. Αν η κάρτα σας δεν είναι από τις πλέον σύγχρονες, επιλέξτε καλύτερα μία μέτρια προς χαμηλή ανάλυση χωρίς μεγάλο βάθος χρωμάτων, καθώς κάτι το αντίθετο μπορεί να επιβαρύνει πολύ την εξομοίωση και να την κάνει πιο αργή.

Σχετική με την κάρτα σας είναι και η επιλογή ή όχι της 3D επιτάχυνσης. Οπως είδατε και στην αρχή του κειμένου, το Bleem! χρησιμοποιεί το Direct3D για την υλοποίηση της ανωτέρω επιτάχυνσης, καθώς είναι ευρέως διαδεδομένο. Αν εντούτοις η κάρτα σας χρησιμοποιεί το Glide ή το OpenGL, μην πανικοβάλλεστε, καθώς υποστηρίζουν ήδη το Direct3D. Η επιλογή του τελευταίου έγινε λόγω του ότι είναι το πιο διαδεδομένο πρότυπο. Πέρα από το αν θα χρησιμοποιήσετε 3D επιτάχυνση, υπάρχουν επιλογές που βοηθούν στη βελτίωση της ποιότητας των γραφικών. Αν διαθέτετε πολύ καλή κάρτα γραφικών (TNT2 Ultra, Voodoo 3, GeForce), επιλέξτε όλες τις δυνατές επιλογές από το μενού "3D Hardware". Επιπλέον, κάνετε το ίδιο και για τις δύο πρώτες επιλογές στο υπομενού "Advanced". Εχετε πάντα κατά νου πως τα παιχνίδια για το PlayStation είναι λίγο "παράξενα", οπότε ίσως κάθε τόσο να χρειάζεται να προσθέτετε ή και να αφαιρείτε κάποια από τα settings του.

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



Μετά την ολοκλήρωση του προηγούμενου βήματος, είστε έτοιμοι να τρέξετε το update.



Τα βήματα που θα ακολουθήσετε στην εγκατάσταση της νέας έκδοσης. Προσέξτε να βάλετε το σωστό path (δεύτερη εικόνα), εκεί όπου έχετε αρχικά εγκαταστήσει το πρόγραμμα, αλλιώς δεν θα κάνετε τίποτα.



Αφού τελειώσετε με τις ρυθμίσεις, είστε έτοιμοι να μπείτε στο θαυμαστό κόσμο του Bleem!

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΕΠΙ ΤΟ ΕΡΓΟΝ!

Ηρθε η ώρα να δούμε τις επιδόσεις του Bleem! στην πράξη. Η σύνθεση του συστήματος που χρησιμοποιήθηκε στη δοκιμή αυτή είναι η ακόλουθη: Pentium III 500MHz, 128MB RAM, TNT2 Ultra 32MB κάρτα γραφικών, SoundBlaster Live! Value κάρτα ήχου. Τα παιχνίδια που είχα στη διάθεσή μου ήταν τα Grand Tourismo, Tony Hawk's Skateboarding, Guardian's Crusade, Tai Fu και Tenchu: Stealth Assassins. Ακόμη είχα το FIFA 2000, το οποίο όμως δεν τρέχει (προς το παρόν τουλάχιστον). Ας δούμε, λοιπόν, συνοπτικά τα αποτελέσματα από κάθε τίτλο.

GRAND TOURISMO Ενα από τα καλύτερα racing games που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Αν και εδώ στην αρχή το Bleem! βγάζει ένα μή-



BLEEM!

νυμα πως το παιχνίδι δεν έχει δοκιμαστεί αν έχει πλήρη επιτυχία ως προς την εξομοίωση, το αγνοώ και προχωρώ. Το παιχνίδι φορτώνει σε ικανοποιητικό χρόνο και επιπλέον τα γραφικά του είναι πολύ καλά (καλύτερα από τα αντίστοιχα που έχω δει στο PlayStation).

TONY HAWK'S SKATEBOARDING Εδώ το Bleem! δεν τα κατάφερε πολύ καλά, ωστόσο είχε φροντίσει να με προειδοποιήσει από την



αρχή: Τα γραφικά του παιχνιδιού θα παρουσίαζαν πρόβλημα, όπερ και εγένετο! Ο ήχος, από την άλλη, κινήθηκε σε ικανοποιητικά επίπεδα.



TENCHU: STEALTH ASSASSINS Πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης με κεντρικό πρωταγωνιστή έναν νίντζα. Η εξομοίωσή του ήταν πολύ καλή, με μοναδική εξαίρεση μερικά μικρά κοψίματα στον ήχο, όταν έπαιζε κάποιο βίντεο. Η απόδοσή του με το Direct3D ενεργοποιημένο ήταν πολύ καλή.

GUARDIAN'S CRUSADE Εδώ είστε ένας ολίγον υπναράς ιππότης που αναλαμβάνει μία ειδική αποστολή. Αν και το παιχνίδι στην αρχή προειδοποιεί πως ίσως υπάρξουν προβληματάκια με τα γραφικά όταν είναι ενεργοποιημένο το D3D, εντούτοις δεν διαπίστωσα κάτι τέτοιο. Μόνο λί-



γα κολλήματα στον ήχο και μερικά σπανιότερα στην ανάγνωση του CD.

TAI FU: WRATH OF THE TIGER Παιχνίδι δράσης με κεντρικό πρωταγωνιστή μία τίγρη! Από τις καλύτερες και ομαλότερες εξομοιώ-



ΤΑ ΓΝΩΣΤΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ BLEEM!

ΤΙΤΛΟΣ	ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ	Direct3D
A Bug's Life	Μερική	Ναι
Ace Combat 2	Πλήρης	Ναι
Activision Classics	Μερική	Όχι
Andretti Racing	Μερική	Ναι
Animaniacs Ten Pin Valley	Μερική	Ναι
Apocalypse	Μερική	Ναι
Armored Core	Μερική	Ναι
Army Men 3D	Μερική	Ναι
Asterix	Πλήρης	Ναι
Asteroids 3D	Μερική	Ναι
Batman & Robin	Μερική	Ναι
Batman Forever: The Arcade Game	Πλήρης	Ναι
Battle Arena Toshiden	Πλήρης	Ναι
Battle Arena Toshiden 2	Πλήρης	Ναι
Battle Arena Toshiden 3	Πλήρης	Ναι
Beast Wars Transformers	Πλήρης	Ναι
BioFreaks	Πλήρης	Ναι
Broken Sword: The Shadow of the Templars	Πλήρης	Όχι
Bubble Bobble feat. Rainbow Islands	Πλήρης	Όχι
Bubsy 3D	Πλήρης	Ναι
Bugs Bunny Lost in Time	Πλήρης	Ναι
Burning Road	Μερική	Ναι
Bust-a-Groove	Μερική	Ναι
Bust-a-Groove 2	Μερική	Ναι
Bust-a-Move 99	Πλήρης	Όχι
Bust-a-Move 2: Arcade Edition	Πλήρης	Όχι
Bust-a-Move 4	Πλήρης	Όχι
C: The Contra Adventure	Μερική	Ναι
Caesars Palace	Μερική	Όχι

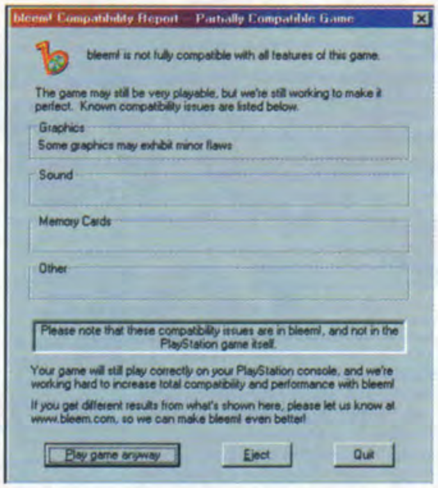
ΤΙΤΛΟΣ	ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ	Direct3D
Carmageddon	Μερική	Ναι
Castlevania: Symphony of the Might	Πλήρης	Όχι
Castrol Honda Superbike Racing	Μερική	Ναι
Centipede	Πλήρης	Ναι
Championship Motocross feat: Ricky Carmichael	Μερική	Ναι
Chessmaster II	Πλήρης	Ναι
Civilization 2	Μερική	Όχι
Colin McRae Rally	Μερική	Ναι
Command & Conquer	Πλήρης	Όχι
Command & Conquer: Red Alert: Retaliation	Πλήρης	Όχι
Darklight Conflict	Πλήρης	Ναι
Deathtrap Dungeon	Μερική	Ναι
Demolition Racer	Μερική	Ναι
Descent 2	Μερική	Ναι
Descent Maximum	Μερική	Ναι
Destruction Derby	Μερική	Ναι
Destruction Derby 2	Μερική	Ναι
Diablo	Πλήρης	Όχι
Dino Crisis	Μερική	Ναι
Dizney/Pixar's Toy Story 2	Μερική	Ναι
Doom	Πλήρης	Όχι
Driver	Μερική	Ναι
Duke Nukem: Time to Kill	Πλήρης	Ναι
Dynasty Warriors	Πλήρης	Ναι
Earthworm Jim 2	Πλήρης	Ναι
EvilZone	Πλήρης	Ναι
Excalibur 2555 A.D.	Πλήρης	Όχι
Extreme Snowboarding	Πλήρης	Ναι

σεις παιχνιδιών που έχω δει, σχεδόν χωρίς κανένα πρόβλημα. Το D3D κάνει και εδώ το θαύμα του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ασφαλώς το Bleem! είναι με διαφορά το καλύτερο πρόγραμμα εξομοίωσης άλλου υπολογιστικού συστήματος (κοινώς emulator) στα PCs. Παρά τις σχετικά υψηλές απαιτήσεις του, σίγουρα αξίζει τον κόπο η απόκτησή του, καθώς με ένα μικρό ποσό μπορείτε να έχετε στον υπολογιστή σας ένα κανονικό PlayStation και μάλιστα με καλύτερη ποιότητα γραφικών! Προσοχή, όμως, αφού, όταν γράφω πως πρέπει να το αποκτήσετε, εννοώ να το αγοράσετε και όχι να το κατεβάσετε από κανένα... ύποπτο site στο Internet, γιατί υπάρχει πιθανότητα να βρεθείτε προ δυσάρεστων εκπλήξεων. Μη μου πείτε μετά πως δεν σας προειδοποίησα...

Το Bleem! είναι σίγουρα απαραίτητο σε όσους θέλουν να παίξουν παιχνίδια του PlayStation, τα οποία είτε δεν έχουν κυκλοφορήσει ποτέ στο PC (π.χ. Grand Tourismo) είτε κυκλοφορούν στο Playstation format αρκετούς μήνες νωρίτερα από το PC (π.χ. Final Fantasy 8). Δεν θα χρειάζεται πια να ανησυχείτε αν ένα παιχνίδι του PlayStation που σας αρέσει θα κυκλοφορήσει κάποτε για το PC σας ή να περιμένετε, συχνά αρκετούς μήνες, μέχρι να σκάσει μύτη η PC version. Με το Bleem! μπορείτε να το παίξετε εδώ και τώρα, αρκεί βέβαια να διαθέτετε τον τίτλο σε PlayStation format. Ατέλειωτο gaming σας περιμένει!



Το μήνυμα που εμφανίστηκε πριν να τρέξω το Skateboarding. Τελικά, είχε δίκιο το άτιμο!

ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΑΙΞΩ ΜΕ ΤΟ BLEEM!

Το Bleem! μέχρι την παρούσα έκδοσή του (1.5b) εξομοιώνει περισσότερα από 300 παιχνίδια (περισσότερα από τα μισά, δηλαδή, που υπάρχουν αυτή τη στιγμή διαθέσιμα για το PlayStation). Στη συνέχεια θα βρείτε μια λίστα που περιέχει τα πιο δημοφιλή από τα ανωτέρω παιχνίδια, καθώς και ένδειξη για αυτά που υποστηρίζουν 3D επιτάχυνση. Ακόμη θα δείτε αν το αναφερόμενο παιχνίδι είναι πλήρως ή εν μέρει εξομοιωμένο. Οταν γράφω "εν μέρει", δεν εννοώ πως δεν θα τρέχει, αλλά πως πιθανότατα κάποια γραφικά ή ηχητικά εφέ δεν θα αποδίδονται σωστά. Καταλαβαίνετε πως εάν έβαζα μία πλήρη λίστα, θα έπρεπε να έχω το... μισό τεύχος στη διάθεσή μου!

(Σημείωση: Η λίστα συμβατότητας περιλαμβάνει τα ισχύοντα μέχρι την έκδοση 1.5b του Bleem!.)

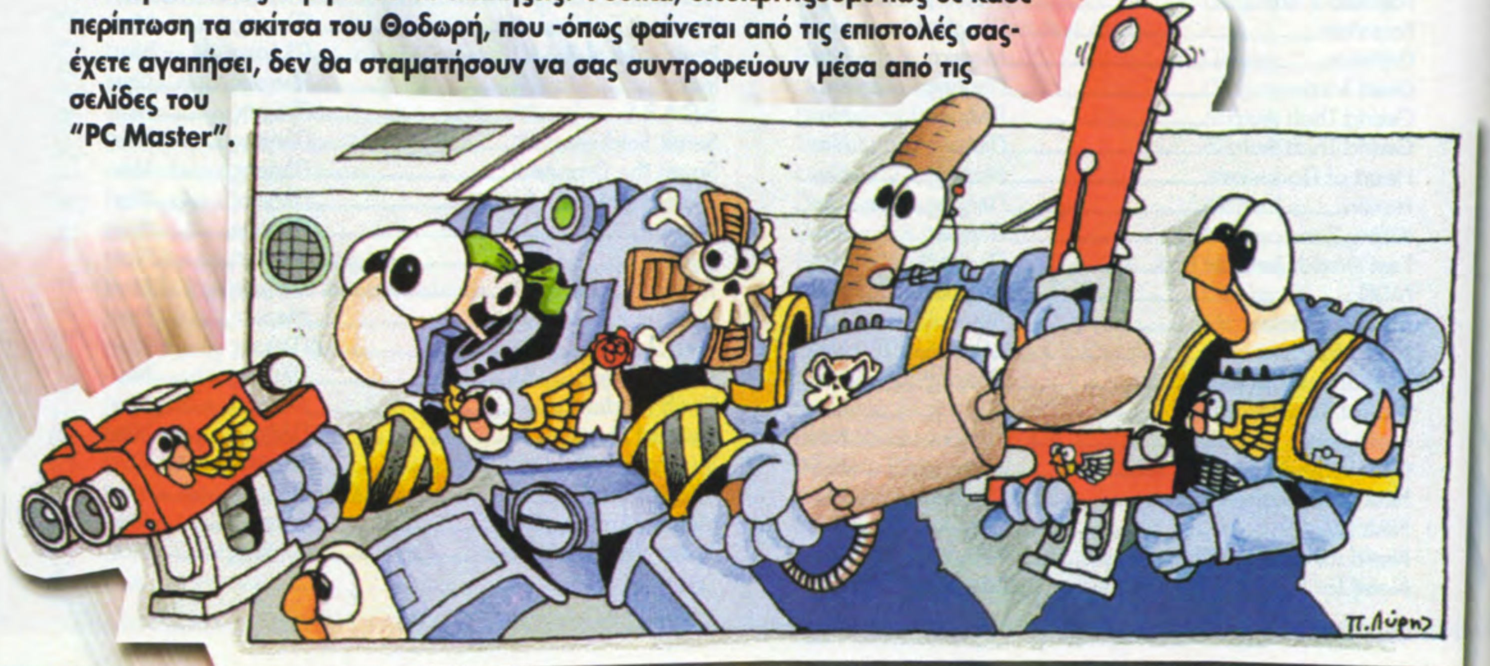
ΤΙΤΛΟΣ	ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ	Direct3D
Fantastic Four	Μερική	Ναι
FIFA: Road to World Cup 98	Πλήρης	Ναι
Fifth Element	Πλήρης	Ναι
Fighting Force	Μερική	Οχι
Final Doom	Πλήρης	Οχι
Final Fantasy 7	Πλήρης	Ναι
Final Fantasy 8	Πλήρης	Ναι
Final Fantasy Anthology	Μερική	Οχι
Final Round	Μερική	Οχι
Formula 1 '98	Μερική	Οχι
Forsaken	Πλήρης	Ναι
G-Police	Μερική	Ναι
Gran Tourismo	Πλήρης	Ναι
Grand Theft Auto	Πλήρης	Ναι
Grand Theft Auto 2	Πλήρης	Ναι
Heart of Darkness	Μερική	Οχι
Hexen	Πλήρης	Οχι
Killing Zone	Πλήρης	Ναι
Lost World: Jurassic Park	Πλήρης	Ναι
MDK	Μερική	Ναι
Medal of Honor	Μερική	Ναι
Micro Machines V3	Μερική	Ναι
Mortal Kombat 4	Πλήρης	Ναι
Mortal Kombat Trilogy	Πλήρης	Ναι
Moto Racer 2	Πλήρης	Ναι
NBA in the Zone	Πλήρης	Ναι
NBA in the Zone 2	Πλήρης	Ναι
NBA Live 99	Μερική	Ναι
Need for Speed III: Hot Pursuit	Πλήρης	Ναι
Need for Speed: High Stakes	Μερική	Ναι

ΤΙΤΛΟΣ	ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ	Direct3D
Nightmare Creatures	Πλήρης	Ναι
Nuclear Strike	Πλήρης	Ναι
Olympic Soccer	Πλήρης	Ναι
Perfect Weapon	Πλήρης	Ναι
Porche Challenge	Πλήρης	Ναι
Puzzle Bobble 2	Πλήρης	Οχι
Quake II	Μερική	Ναι
Rainbow Six	Μερική	Ναι
Re-Volt	Πλήρης	Ναι
Resident Evil	Μερική	Ναι
Resident Evil 2	Πλήρης	Ναι
Resident Evil 3	Πλήρης	Ναι
Riven	Πλήρης	Οχι
S.C.A.R.S.	Πλήρης	Ναι
Small Soldiers	Πλήρης	Ναι
Spyro the Dragon	Πλήρης	Ναι
Street Fighter Alpha 3	Πλήρης	Οχι
Tarzan	Πλήρης	Ναι
Tekken	Μερική	Ναι
Tekken 3	Πλήρης	Ναι
Test Drive 5	Μερική	Ναι
Toca 2	Πλήρης	Ναι
Tomb Raider	Πλήρης	Ναι
Tomb Raider 2	Μερική	Ναι
Twisted Metal 4	Πλήρης	Ναι
Warcraft II: the Dark Saga	Μερική	Οχι
WCW Nitro	Πλήρης	Ναι
Worms Armageddon	Μερική	Οχι
Xena: Warrior Princess	Πλήρης	Ναι

Τα ΚΟΜΙΞ του PC MASTER

Τρεις νέοι σκιτσογράφοι σχεδιάζουν για εσάς

Οι πιο παρατηρητικοί από εσάς ίσως να προσέξατε σε προηγούμενο τεύχος του περιοδικού μία αγγελία που αναζητούσε νέους σκιτσογράφους. Η ανταπόκριση υπήρξε αρκετά μεγάλη, κι έτσι αυτό το δεκαπενθήμερο διαλέξαμε και σας παρουσιάζουμε τρία κόμιξ από ισάριθμους νέους δημιουργούς. Σε αυτές τις σελίδες θα βρείτε επίσης ένα κουπόνι που σας δίνει την ευκαιρία, στέλνοντας το ίδιο ή φωτοτυπία του, να ψηφίσετε τον σκιτσογράφο που σας άρεσε περισσότερο. Βεβαίως, οι δουλειές και των τριών παιδιών είναι ιδιαίτερα προσεγμένες και καλαίσθητες, και δεν αποτελεί σκοπό μας να τις θέσουμε σε διαδικασία συγκριτικής αξιολόγησης - απλώς θέλουμε να διαπιστώσουμε ποια ή ποιες ταιριάζουν περισσότερο με το δικό σας γούστο. Εάν προκύψει από το πλήθος των κουπονιών που θα λάβουμε πως δείχνετε ενδιαφέρον για την ιδέα ενός κόμιξ, δεν αποκλείεται σύντομα να σας περιμένουν... εκπλήξεις! Φυσικά, διευκρινίζουμε πως σε κάθε περίπτωση τα σκίτσα του Θοδωρή, που -όπως φαίνεται από τις επιστολές σας- έχετε αγαπήσει, δεν θα σταματήσουν να σας συντροφεύουν μέσα από τις σελίδες του "PC Master".



Για να γνωρίσετε καλύτερα τους τρεις νέους σκιτσογράφους που σας παρουσιάζουμε, θέσαμε στον καθένα τρεις ερωτήσεις:

1. Πώς σκέφτηκες την ιδέα του κόμιξ και πώς σκοπεύεις να αναπτύξεις τους χαρακτήρες;

2. Τι σε έκανε να ανταποκριθείς στην πρόσκληση του "PC Master";

3. Μπορείς να μας περιγράψεις με λίγα λόγια την πορεία σου στο σκίτσο;

Ας δούμε τις απαντήσεις που μας έδωσαν.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΜΙΩΤΗΣ



1. Πάντα είχα μια μικρή απέχθεια για τις αλυσίδες καταστημάτων και προτιμούσα τα μικρά καταστήματα για τις αγορές μου. Αυτό, σε συνδυασμό με το άρθρο που είχε κάνει το εκπληκτικό περιοδικό σας πάνω στα συγκριτικά τεστ για τα καταστήματα και το γεγονός ότι και εγώ ο ίδιος αγόρασα έναν scanner από μια αλυσίδα καταστημάτων όχι χωρίς προβλήματα, με έκαναν να σκεφτώ την ιδέα του κόμιξ.

Δεν έχω σκοπό να εξελίξω περισσότερο τους ίδιους τους χαρακτήρες αλλά την ιδέα "ΚΡΑΤΣΑΣ STORES". Με πολλά υποκαταστήματα, σλόγκαν (βάλτε έναν Κράτσα στον υπολογιστή σας) και περίεργες τεχνικές μάρκετινγκ. Αργότερα μάλιστα ίσως να εξελιχθούν σε μια αυτοκρατορία εφάμιλλη ή και καλύτερη της Microsoft. Αλλά ας μην προτρέχουμε, ο χρόνος θα δείξει.

2. Πόσες φορές δεν διαβάζετε στη στήλη της αλληλογραφίας αναγνώστες να λένε, κάνοντας μια ποταπή απόπειρα προς γλείψιμο, ότι αγόραζαν το "PC Master" από παλιά; 100, 1.000 χρόνια πριν; Ε, ετοιμαστείτε να το ακούσετε: 1.000 και ένα!

Επαιρνα (και ακόμα παίρνω) το "PC Master" από πολύ-πολύ-πολύ παλιά (τεύχος 57). Φανταστείτε λοιπόν την τρελή χαρά μου όταν έμαθα ότι ζητάει συνεργάτες. Πήρα λοιπόν το λειψό δείγμα δουλειάς μου (παρατώντας το πόστο όπου πούλαγα σπίρτα) και εμφανίστηκα.

3. Οταν ήμουν μικρός, η μητέρα μου με βάραγε επειδή έκανα σχέδια με ανεξίτηλο χοντρό μαρκαδόρο στον τοίχο. Ο πατέρας μου με βάραγε επειδή το σκίτσο είναι για τεμπέλαρους και πρέπει να βρω μια καλή δουλειά. Οι δάσκαλοι με βάραγαν επειδή έκανα σχέδια και δεν πρόσεχα στο μάθημα. Και τώρα (αν γίνω μέλος του "PC Master") θα με βαράει ο αρχισυντάκτης για να μην αργώ τα σχέδια. Ο κύκλος ολοκληρώθηκε.

ΚΩΣΤΑΣ ΦΟΥΤΣΙΔΗΣ

1. Χρειαζόμουν μια ιδέα που θα ταίριαζε στην ύλη του περιοδικού. Η μορφή της Lara Croft με βασάνιζε εδώ και πολλά χρόνια, ενώ η μορφή ενός ονειροπαρμένου ήρθε ουρανοκατέβατη. Η χημεία ήταν τέλεια, το τρελό μάτι του δημιουργού έλαμψε από χαρά. Ο βασικός χαρακτήρας θα είναι ένας, ο ονειροπαρμένος παίκτης παιχνιδιών για PC. Οι άλλοι χαρακτήρες θα εναλλάσσονται, ανάλογα με τις ανάγκες της ιστορίας, η οποία κάθε φορά θα βασίζεται και σε διαφορετικό παιχνίδι.



2. Υπήρξα τακτικός αναγνώστης του περιοδικού. Η ιδέα του να ασχοληθώ με δυο πράγματα που μου αρέσουν πολύ με ενθουσίασε. Σκίτσα και παιχνίδια μαζί, τι πιο καλό (χμ... ίσως η Pamela);

3. Από μικρή ηλικία κατάλαβα ότι το σκίτσο είναι το μόνο πράμα που μου ταίριαζε, αφού οτιδήποτε άλλο το κατέστρεφα. Εδώ και τρία χρόνια είμαι φοιτητής στη σχολή σκίτσου του Σπύρου Ορνεράκη. Κάθε μέρα βλέπω το σχέδιό μου να βελτιώνεται, κάνω μεγάλα άλματα, χθες κατέρριψα άλλο ένα παγκόσμιο ρεκόρ. Για το "PC Master", ρε γαμώτο!

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΛΥΡΗΣ

1. Σκέφθηκα ότι θα ήταν καλή ιδέα τα νέα στο χώρο των Η/Υ να παρουσιάζονταν ως ένα χιουμοριστικό δελτίο ειδήσεων, μια και αυτό θα ήταν κάτι που θα μου επέτρεπε να σατιρίσω την επικαιρότητα καυστικότερα και ευκολότερα.

Κάθε εικόνα στο κόμιξ είναι μια καινούρια πρόκληση για το πώς θα συμπεριφερθεί ένας



χαρακτήρας κι έτσι ο "Πληροφορίδης" θα χτίσει μόνος του μια προσωπικότητα. Πάντως, λόγω του γεγονότος ότι παριστάνει το δημοσιογράφο, θα παραμείνει ο ίδιος σε λογικά πλαίσια, αφήνοντας χώρο για τους "κομπάρσους" του κόμιξ, προκειμένου να του κάνουν τη ζωή μαύρη αλλά ταυτόχρονα ευχάριστη για τους αναγνώστες!

2. Το "PC Master" είναι ένα περιοδικό το οποίο αγοράζω χρόνια, γι' αυτό το μόνο που ήταν αρκετό για να με κάνει να ανταποκριθώ ήταν η πιθανότητα ότι θα μπορούσε η δουλειά μου να αποτελέσει κομμάτι του περιοδικού. Αλλωστε και η ιδέα ενός κόμιξ το οποίο θα έφτιαχνα και θα είχε ως θέμα του κάτι που αρέσει και σε μένα ήταν σίγουρα επαρκώς ενδιαφέρουσα.

3. Ξεκίνησα το 1996 φτιάχνοντας ευχετήριες κάρτες για την PAPECO, ενώ από τότε και μέχρι σήμερα σκιτσάρω στα "ΜΕΤΑ". Εφτιαξα και τυπώσαμε σε συνεργασία με την Εκδοτική Ελλάδος ένα βιβλίο για το Πολεμικό Ναυτικό, το οποίο έχει σκοπό να ενημερώνει τους νεοσύλλεκτους για τη θητεία τους με χιουμοριστικό τρόπο, και χορηγείται δωρεάν. Εκδίδω από το 1999 ένα κόμιξ το οποίο βρίσκεται αναρτημένο σε τοίχο του "Fantasy Shop" και ονομάζεται "Τα Ουλτραπερίεργα στην αναζήτηση για το πώς το λένε" (Ultraweirders). Αυτόν τον καιρό έχω ξεκινήσει να συνεργάζομαι επίσης με το περιοδικό "Μαστορέματα". Αλλες δουλειές μου είναι με την τοπική εφημερίδα της Καλλιθέας "Η δική σου φωνή", σκίτσα σε ένα τεύχος του "Βιοτεχνικά θέματα", το κόμιξ "Καθηγητής Σεπίδης" για το περιοδικό "Προσανατολισμός" και τους τελευταίους μήνες συνεργάζομαι με το γιατρό Α. Λουπασάκη σε ένα καινούριο βιβλίο του. Τέλος, πήρα την πρώτη θέση σε έναν διαγωνισμό ζωγραφικής του ΟΗΕ το 1995.

ΕΚΛΟΓΕΣ 2000: ΨΗΦΙΣΤΕ ΣΚΙΤΣΟΓΡΑΦΟ!

Αφού διαβάσετε τα τρία κόμιξ που δημοσιεύουμε στις επόμενες σελίδες, διαλέξτε αυτό που σας άρεσε περισσότερο, μαρκάροντας την αντίστοιχη επιλογή, και στείλτε το κουπόνι στα γραφεία του περιοδικού (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το διαγωνισμό σκιτσογράφων).

ΑΠΟ ΤΑ ΤΡΙΑ ΚΟΜΙΞ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΕ Ο:

❑ **ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΜΙΩΤΗΣ** ❑ **ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΛΥΡΗΣ** ❑ **ΚΩΣΤΑΣ ΦΟΥΤΣΙΔΗΣ**

ΟΝΟΜΑ..ΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..

ΤΗΛΕΦΩΝΟ........................ΗΛΙΚΙΑ............E-MAIL ADDRESS........................

ΤΟ ΚΟΜΙΞ ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΚΟΜΙΩΤΗ



ΤΟ ΚΟΜΙΞ ΤΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΛΥΡΗ




TOMB RAIDER
THE LAST ONIROPARMENOS
ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ
2.000 B.C
TOMB RAIDER;
ΓΙΟΥΠΙΙΙ TOMB RAIDER 4
ΚΑΠΟΥ ΕΔΩ ΤΑ ΕΙΧΑ!
Η ΣΤΟΛΗ ΤΗΣ ΛΑΡΑ!
Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ
TOMB RAIDER 4


ΩΡΑ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ!
ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΧΑΡΤΗΣ
ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ ΣΑΤΑΝΙΚΕ Set ΝΑ ΞΑΝΑΜΠΕΙΣ ΣΤΗΝ ΦΥΛΑΚΗ ΣΟΥ!
ΑΙΓΥΠΤΟΣ
EXIT
ΕΦΥΓΑ!
WELCO
ΑΝΩΜΑΛΕ
ΤΕΛΟΣ
OME

GAME COMMANDER

Πληκτρολόγιο; Ποιο πληκτρολόγιο;

Δεν υπάρχει περίπτωση σοβαροί gamers -ιδίως οι βετεράνοι- να μην έχουν αφήσει το πετσί των δαχτύλων τους επάνω στο πληκτρολόγιο. Ούτε, βέβαια, θα βρείτε σοβαρό gamer που να μην έχει νιώσει πόνους στα χέρια ή πιάσιμο και αγκύλωση των δαχτύλων του, έπειτα από ώρες ατέλειωτου παιχνιδιού. Να, όμως, που ήρθε ο καιρός τα πράγματα να αλλάξουν...

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Το πληκτρολόγιο ήταν -και είναι- το σταθερό μέσο εισαγωγής πληροφοριών στον υπολογιστή από τη δεκαετία του '60, ενώ μόλις στη δεκαετία του '80 [πάντα για τον προηγούμενο αιώνα ο λόγος ;-)] έκανε την εμφάνισή του το περιβόητο ποντίκι, το οποίο έγινε σιγά σιγά ο αχώριστος σύντροφος των απανταχού κομπιουτεράδων, ιδίως με την καθιέρωση των Windows. Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείπει από τα αξεσουάρ των gamers, κυρίως αυτών που ασχολούνται με strategy, adventure και role playing games. Ωστόσο, το πληκτρολόγιο παραμένει βασικό εξάρτημα, καθώς η πλειονότητα των παικτών το χρησιμοποιούν σφόδρα. Σκέφτεστε το FIFA; Ουκ ολίγοι χρησιμοποιούν το πληκτρολόγιο. Το Tomb Raider; Το ίδιο. Το Need for Speed; Το ίδιο... και η λίστα είναι τεράστια. Βέβαια, δεν είναι δυνατόν να αγνοήσουμε την ύπαρξη των joypads, joysticks και τιμονιών, που έχουν συνδράμει τα μέγιστα για ένα καλύτερο και περισσότερο ξεκούραστο gaming. Μάλιστα, σε πολλές περιπτώσεις απαιτείται συνδυασμός όλων των ανωτέρω μέσων - ρωτήστε με τι τραβάω κάθε φορά με τους flight simulators.



Τα προαναφερθέντα ώθησαν τις εταιρίες να εντάξουν τους gamers στο δυναμικό των χρηστών υπολογιστών. Αλλωστε οι ραγδαίες εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής τα τελευταία χρόνια είχαν ως αποτέλεσμα την υλοποίηση προγραμμάτων ικανών να μετατρέπουν την ανθρώπινη ομιλία σε εντολές, οι οποίες στη συνέχεια υλοποιούνται από τον υπολογιστή, λειτουργία άκρως ικανοποιητική -είμαι βέβαιος- για όσους διαβάζετε αυτές τις γραμμές και όχι μόνο.

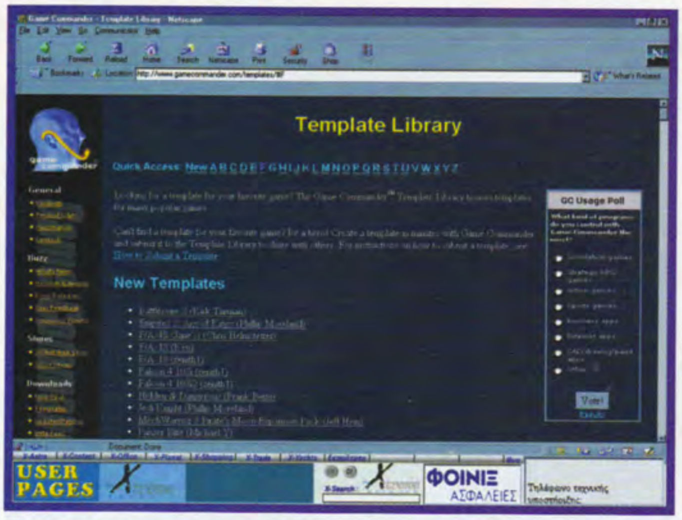
Μία, λοιπόν, από αυτές τις εταιρίες είναι και η Mindmaker Inc. (www.mindmaker.com), η οποία δημιούργησε το Game Commander (www.gamecommander.com).

ΤΙ ΕΣΤΙ GAME COMMANDER;

Τι εστί Game Commander; Η απάντηση στο ερώτημα είναι απλή: Το Game Commander είναι ένα πρόγραμμα που συνδυάζει μία φωνητική εντολή με ένα πλήκτρο, με αποτέλεσμα αντί να πληκτρολογούμε την ενέργεια που θέλουμε να πράξει το παιχνίδι, να τη λέμε στο μικρόφωνο. Για παράδειγμα, έστω ότι παίζουμε ένα shoot'em up.

Αντί να πατάμε το πλήκτρο Ctrl για να πυροβολήσει, χρησιμοποιούμε το μικρόφωνο, λέμε την εντολή Fire και βλέπουμε/ακούμε τον πυροβολισμό. Συνεπώς αυτόματα κατά έναν μεγάλο βαθμό περιορίζεται η χρήση του πληκτρολογίου.

Στο σημείο αυτό πρέπει να διευκρινίσω πως για τις ανάγκες του άρθρου κατεβάσαμε τη δοκιμαστική (trial) έκδοση του προγράμματος, γεγονός που είχε ως αποτέλεσμα έναν περιορισμό ως προς τον αριθμό των παιχνιδιών που μπορούσαμε να δοκιμάσουμε. Τούτο δε διότι αρκετά παιχνίδια απαιτούν νεότερες εκδόσεις ή patches του Game Commander για να χρησιμοποιηθούν.



Η σελίδα στο site με τα templates.



Τροποποιώντας τις εντολές του Total Annihilation με το πάτημα της επιλογής Edit.

ΑΠΟ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Αν περιηγηθείτε στο site του προγράμματος, θα δείτε τα παιχνίδια-templates -όπως τα αναφέρει χαρακτηριστικά- που υποστηρίζει. Πρόκειται συνολικά για περί τους 57 τίτλους, αριθμός συνεχώς αυξανόμενος, καθώς δεν είναι απαραίτητο η εταιρία να είναι η αποκλειστική δημιουργός του συνδυασμού φωνητικής εντολής και πλήκτρου - βλέπετε, κάτι τέτοιο μπορούμε να το κάνουμε οι ίδιοι. Μάλιστα, αρκετά templates που πιθανόν να συναντήσετε στο site είναι δημιουργημένα από gamers. Το πώς γίνεται αυτό θα αναλυθεί στις επόμενες παραγράφους.

Ανάμεσα στους προαναφερθέντες τίτλους συγκαταλέγονται σπουδαία παιχνίδια όπως τα Age of Empires: Age of Kings, Quake II & III, Diablo, Descent Freespace, F-15, F/A-18, Total Annihilation, Falcon 4, Battlezone, SWAT 3, Hidden & Dangerous, USAF, Nascar Racing 3, Commandos: Behind the Enemy Lines, Close Combat 3, Homeworld, Starcraft, Sim City 3000, Star Trek: Starfleet Command, Thief, Ultima IX Ascension, Wing Commander Prophecy και X-Wing Alliance.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Ας δούμε πώς ακριβώς λειτουργεί το Game Commander. Το πρόγραμμα καταλαμβάνει έναν πολύ μικρό χώρο στο αριστερό άνω άκρο της οθόνης. Πώς γίνεται, όμως, να δίνουμε εντολές και να λαμβάνουν χώρα στο παιχνίδι οι αντίστοιχες ενέργειες; Κάνοντας κλικ στο Main menu εμφανίζεται ένα πλαίσιο διαλόγου, στο επάνω μέρος του οποίου υπάρχει η επιλογή User. Εκεί δημιουργούμε το προφίλ μας, δηλαδή τη λίστα με τα παιχνίδια στα οποία χρησιμοποιούμε τις φωνητικές εντολές. Στο σημείο αυτό είναι δυνατή η προσθήκη νέων templates ή η τροποποίησή τους. Αυτό που γίνεται ούτως ώστε να μπορούμε να μιλάμε στο μικρόφωνο και να εκτελούνται οι εντολές μας είναι το εξής: Εχει γραφτεί μία λέξη στην επιλογή Commands, η οποία αντιπροσωπεύει την ενέργεια του πλήκτρου και ακριβώς κάτω από αυτή έχει γραφτεί το αντίστοιχο πλήκτρο. Ο χρήστης δεν έχει παρά να πει τη συγκεκριμένη λέξη στο μικρόφωνο για να γίνει αυτό που θέλει στο παιχνίδι.

Τι εστί Game Commander; Η απάντηση στο ερώτημα είναι απλή: Το Game Commander είναι ένα πρόγραμμα που συνδυάζει μία φωνητική εντολή με ένα πλήκτρο, με αποτέλεσμα αντί να πληκτρολογούμε την ενέργεια που θέλουμε να πράξει το παιχνίδι, να τη λέμε στο μικρόφωνο.

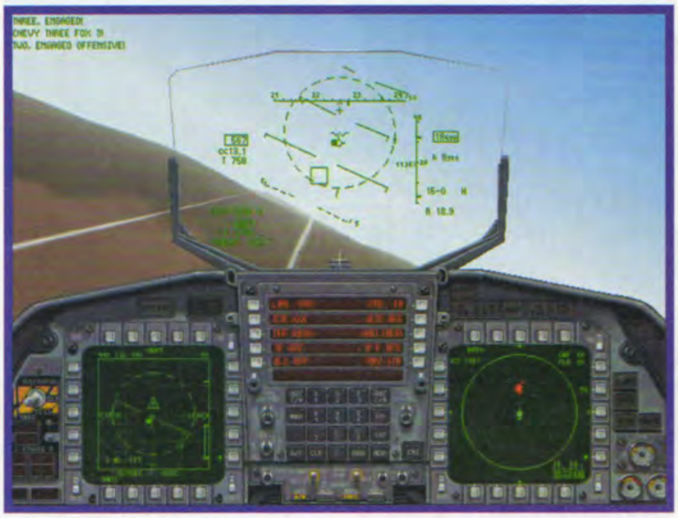
Εμείς δοκιμάσαμε το Game Commander σε τρία παιχνίδια: το F-15 της Jane's, το Quake II και το Total Annihilation. Τα αποτελέσματα ήταν εντυπωσιακά. Βέβαια, το γεγονός ότι χρησιμοποιούσαμε τη δοκιμαστική έκδοση της εφαρμογής μάς επέτρεπε να κάνουμε χρήση μόνο πέντε εντολών για κάθε τίτλο και όχι όλων όσες ήταν διαθέσιμες. Επίσης, όπως προανέφερα, δεν είχαμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε τα πιο πρόσφατα παιχνίδια, διότι αυτά απαιτούν νεότερες εκδόσεις του Game Commander, σημείο ως προς το οποίο η δοκιμαστική έκδοση μας περιόρισε.

Στο Quake II, από όλες τις εντολές που έχει διαθέσιμες το παιχνίδι, επέλεξα εκείνες που αλλάζουν όπλα. Λέγοντας, λοιπόν, απλά τη λέξη shotgun έπαιρνα το...shotgun, λέγοντας chain gun έπαιρνα το μυδράλιο. Εκείνο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι θα πρέπει να λέτε τη λέξη σχετικά καθαρά, αλλιώς το παιχνίδι είτε δεν θα αντιδράσει καθόλου είτε θα κάνει άλλ' αντ' άλλων. Οταν κάποια στιγμή βρέθηκα σε δύσκολη φάση, φώναζα στο μικρόφωνο "Shotgun, shotgun!", αλλά όχι τόσο καθαρά, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να μη με "ακούει" και να μου δίνει το chain gun!!! Κάγκελο ο Φουρνιστάκης.

Εντυπωσιάστηκα επίσης στο F-15, όπου επέλεξα προς ομιλία τις εντολές στους wingmen και στο λοκάρισμα του στόχου. Μόλις εμφανιζόταν στο ραντάρ ο στόχος, έλεγα πολύ απλά "Wingman engage", και ο wingman πράγματι εμπλεκόταν με το εχθρικό αεροσκάφος. Στο Total Annihilation μπορείτε απλώς να λέτε "Build menu" και το κουμπί build στο interface του παιχνιδιού ενεργοποιείται χωρίς να χρειαστεί να κάνετε κλικ επάνω του με το ποντίκι.

Αν κάποιες από αυτές τις προτάσεις ή λέξεις δεν σας εξυπηρετούν για κάθε παιχνίδι, μπορείτε πολύ εύκολα να τις αλλάξετε, καθώς απεικονίζονται μέσω του προγράμματος οι λέξεις που αντιστοιχούν σε κάθε εντολή και ακριβώς δίπλα υπάρχει η επιλογή Edit για να τις διαμορφώνετε με βάση τα δικά σας γούστα.

Ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να φτιάξετε ένα σετ εντολών για ένα παιχνίδι, το οποίο ενδεχομένως να μη βρείτε στο site του Game Commander, είναι εξίσου απλός. Από την επιλογή User μπορείτε να εισαγάγετε νέο παιχνίδι επιλέγοντας απλώς το exe αρχείο του. Εφόσον εισαγάγετε το αρχείο, θα κάνετε διπλό κλικ επάνω του και θα εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου στο οποίο θα βάλετε τις εντολές που επιθυμείτε. Για παράδειγμα, έφτιαξα εντολές για



Δίνοντας την εντολή Target στο μικρόφωνο, το παιχνίδι "κλείδωνε" το στόχο.



Λέγοντας στον wingman να με καλύψει, εκείνος ανταποκρινόταν, χωρίς προηγουμένως να έχω πατήσει κάποιο πλήκτρο. Πάντα με τη χρήση του μικροφώνου.

το Grand Theft Auto 2, έκανα Import το gta2.exe, έκανα διπλό κλικ επάνω του και εν συνεχεία από το πλαίσιο διαλόγου έκανα Add τις εντολές που ήθελα. Εγραφα, δηλαδή, μία λέξη και από κάτω το κουμπί που αντιστοιχούσε στην ενέργεια που ήθελα.

Μόλις τοποθετήσετε τις εντολές, μπορείτε, προτού εκκινήσετε το παιχνίδι, να διαπιστώσετε με την επιλογή Test αν τις "ακούει" το πρόγραμμα. Ακόμη με την επιλογή Training κάνετε εξάσκηση στην... ορθοφωνία σας.

Αν θέλετε κι εσείς να δοκιμάσετε τις δυνατότητες του Game Commander, μπορείτε να επισκεφθείτε το site του στη διεύθυνση www.gamecommander.com και να κατεβάσετε τη δοκιμαστική έκδοση.

Στο site αυτό μπορείτε επίσης να αγοράσετε τις πλήρεις εκδόσεις του προγράμματος, οι οποίες δεν είναι ιδιαίτερα ακριβές ($29,95 κοστίζει η βασική), ή να κατεβάσετε έτοιμα templates κ.λπ.

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ GAME COMMANDER

Είτε κατεβάσετε είτε αγοράσετε το πρόγραμμα, αυτό περιέχει ένα πακέτο παιχνιδιών με έτοιμες εντολές. Για να δείτε ποια είναι η διαμόρφωση των εντολών αυτών θα κάνετε κλικ στο Main menu - User. Εκεί θα δείτε στο επάνω παραθυράκι το προφίλ σας (το διαμορφώνετε κάνοντας κλικ στο New και αυτομάτως το πακέτο περιέχεται στο νέο προφίλ) και κάτω ένα άλλο παραθυράκι που δείχνει τη λίστα με τα παιχνίδια. Κάνοντας διπλό κλικ επάνω σε έναν τίτλο, ανοίγει ένα νέο παράθυρο δείχνοντας ποιες εντολές είναι διαθέσιμες και τι πρέπει να πείτε στο μικρόφωνο, ούτως ώστε να εκτελεστεί η εντολή στο παιχνίδι. Αν θέλετε να προσθέσετε ή να διαμορφώσετε μία λέξη, δεν έχετε παρά να πατήσετε την επιλογή Edit και από εκεί πολύ εύκολα να γράψετε τη νέα λέξη αντιστοιχίζοντάς τη με το ανάλογο πλήκτρο.

Αν επιθυμείτε να εισαγάγετε νέο παιχνίδι, μπορείτε να το επιτύχετε με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι να το κατεβάσετε από το site του Game Commander και ο δεύτερος να δημιουργήσετε εσείς ένα σετ εντολών, το οποίο δεν έχει διατεθεί ακόμα επισήμως από τη Mindmaker. Αν έχετε κατεβάσει το template, σιγουρευτείτε ότι ταιριάζει με τις απαιτήσεις της έκδοσης του προγράμματος, διότι ορισμένα παιχνίδια απαιτούν νεότερες εκδόσεις, τις οποίες μπορείτε να βρείτε στο site και να τις κατεβάσετε. Απαξ και έχετε κατεβάσει το template (το format του είναι *.gca), το μόνο που θα έχετε να κάνετε είναι Import από το User menu το gca. Εν συνεχεία απολαύστε το παιχνίδι δίνοντας τις εντολές στο μικρόφωνο, αντί να τις πληκτρολογείτε.

Ο τρόπος δημιουργίας ενός σετ εντολών για ένα παιχνίδι είναι σχεδόν ίδιος με εκείνον της διαμόρφωσης (Edit) ήδη υπαρχόντων templates. Θα κάνετε κανονικά import το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού (π.χ. gta2.exe) ή αν υπάρχει κάποιο gca, εν συνεχεία κλικ στην εντολή Edit. Η μόνη διαφορά που θα συναντήσετε είναι το ότι θα πρέπει να δημιουργήσετε από την αρχή ένα σετ εντολών στα δικά σας μέτρα.

Ετσι απλά μπορείτε να διαμορφώσετε ή να δημιουργήσετε templates για τα παιχνίδια που σας αρέσουν. Καλό και άνευ πληκτρολογίου gaming.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι εντυπώσεις που άφησε το Game Commander είναι αρκετά θετικές. Με ομολογουμένως απλό τρόπο η χρήση του μικροφώνου περιορίζει σε αρκετά μεγάλο βαθμό το πληκτρολόγιο. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να μιλάμε σχετικά καθαρά .

Οσον αφορά στην προφορά της αγγλικής γλώσσας, οι προγραμματιστές φρόντισαν ώστε το πρόγραμμα να επιδεικνύει μία σχετική "ανοχή" ακόμη και προς εκείνους οι οποίοι δεν έχουν ως μητρική την αγγλική.

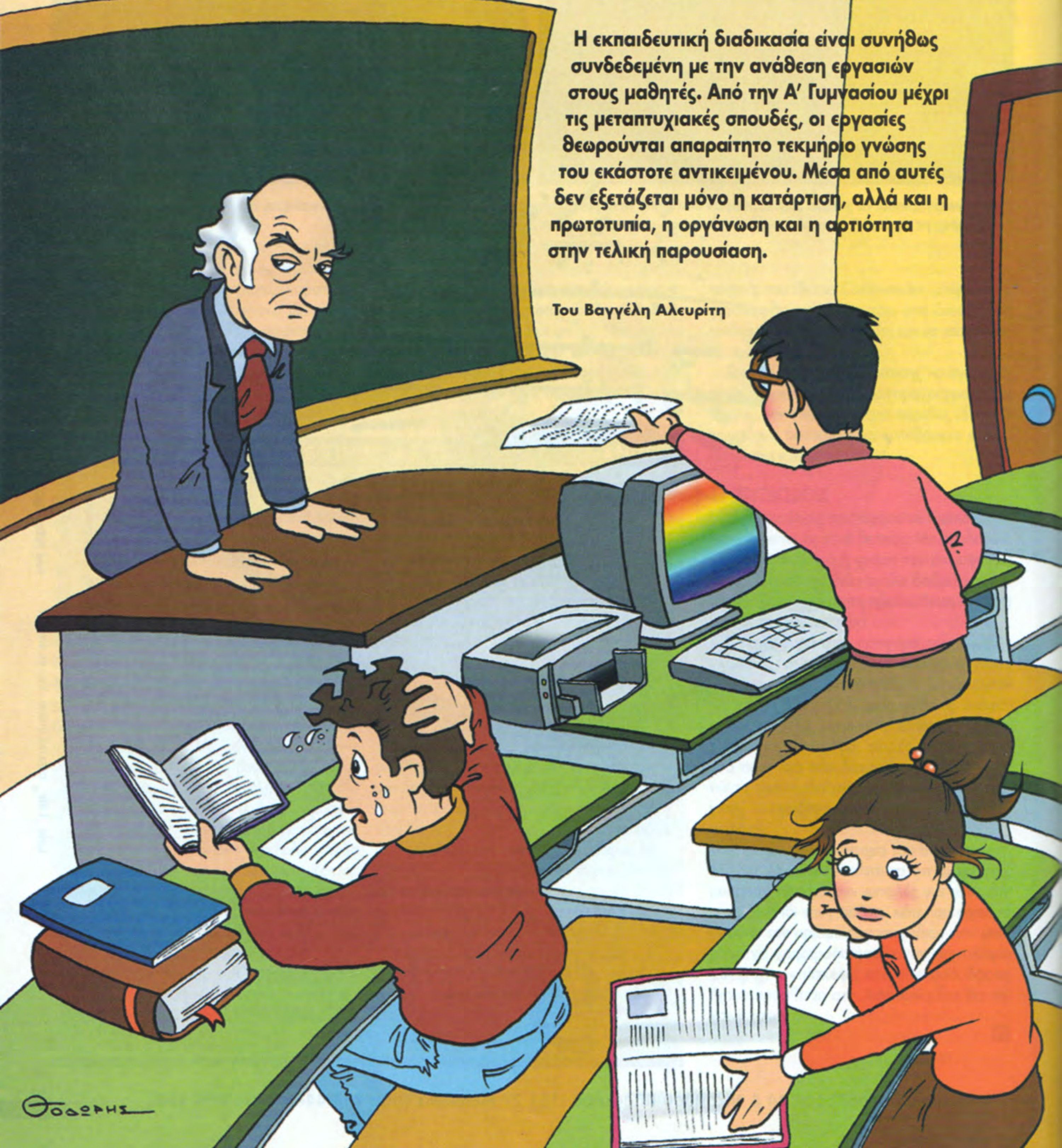
Βέβαια, ορισμένες φορές, τουλάχιστον στα παιχνίδια που δοκιμάσαμε, δεν υπήρχε πάντα άμεση ανταπόκριση μεταξύ της ενέργειας που γινόταν και της εντολής που εκφωνούνταν.

Το μεγάλο πλεονέκτημα του δημιουργήματος της Mindmaker είναι το ότι οι χρήστες μπορούν να φτιάξουν εντολές για οποιοδήποτε παιχνίδι τους αρέσει, κάτι που σίγουρα αυξάνει τον αριθμό των παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία αυτή. Μία επίσκεψη στο site από όσους έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο δεν θα πήγαινε χαμένη. PC

Απ' το PC και στο ΔΑΣΚΑΛΟ!

Η εκπαιδευτική διαδικασία είναι συνήθως συνδεδεμένη με την ανάθεση εργασιών στους μαθητές. Από την Α' Γυμνασίου μέχρι τις μεταπτυχιακές σπουδές, οι εργασίες θεωρούνται απαραίτητο τεκμήριο γνώσης του εκάστοτε αντικειμένου. Μέσα από αυτές δεν εξετάζεται μόνο η κατάρτιση, αλλά και η πρωτοτυπία, η οργάνωση και η αρτιότητα στην τελική παρουσίαση.

Του Βαγγέλη Αλευρίτη



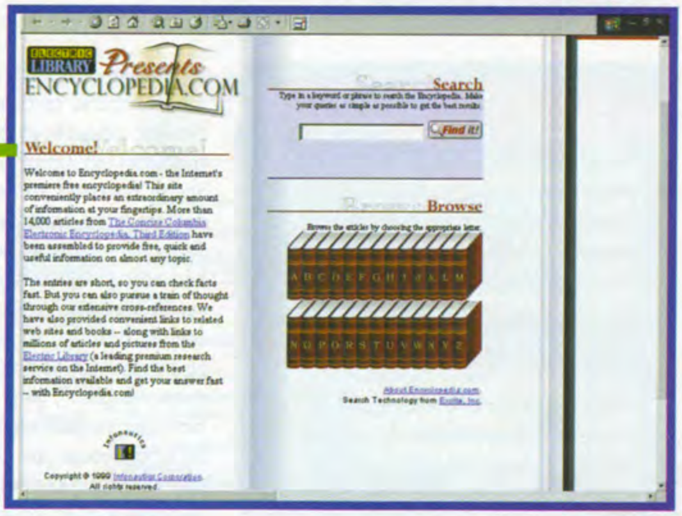
Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι στις περισσότερες πανεπιστημιακές σχολές η εργασία ανάγεται σε πρωταρχικό παράγοντα αξιολόγησης του φοιτητή. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια γίνεται προσπάθεια να υιοθετηθεί και στη μέση εκπαίδευση η εργασία ως μέσο μάθησης αλλά και αξιολόγησης των μαθητών. Από την Α' Γυμνασίου, κιόλας, αρχίζουν τα βάσανα, χάρη στο μάθημα "Τεχνολογία", στο οποίο απαιτείται κάθε κατασκευή να συνοδεύεται από ανάλογη εργασία. Αργότερα, στο πανεπιστήμιο, η εργασία γίνεται πλέον ρουτίνα, για να καταλήξει στα επίπεδα εμπεριστατωμένης επιστημονικής έρευνας στα μεταπτυχιακά τμήματα.

Δεν είναι λίγοι οι καθηγητές πανεπιστημίου που υποστηρίζουν πως όποιος ξέρει να διεκπεραιώνει με επιτυχία δύσκολες εργασίες δεν έχει να φοβηθεί τίποτα στην αγορά εργασίας. Τούτο δε διότι έτσι αποδεικνύονται η εργατικότητα, η ευρηματικότητα, η οργάνωση και η ερευνητική ικανότητα. Εκτός αυτών, αρκετές υψηλόβαθμες θέσεις εργασίας προϋποθέτουν αντίστοιχες έρευνες από τον εργαζόμενο, έρευνες ανάλογες πανεπιστημιακών εργασιών. Είναι προφανές πως το θέμα ενδιαφέρει ένα εύρος ηλικιών από 13 ως 73! Στο παρόν τεύχος θα επιχειρήσουμε μια αναλυτική προσέγγιση όλων των σταδίων συγγραφής μιας ολοκληρωμένης εργασίας και θα προτείνουμε έναν οδηγό με όλα τα βήματα δόμησης, ενώ παράλληλα θα αναφερθούμε τόσο στην αναζήτηση πηγών όσο και στην καλαίσθητη και δομημένη οργάνωσή τους.

ΕΡΓΑΣΙΑ ΧΩΡΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ;

Ας υποθέσουμε πως είτε δεν έχετε εξοικειωθεί αρκετά με τον υπολογιστή σας είτε είστε ένας από τους ιδιόρρυθμους παραδοσιακούς εχθρούς των νέων τεχνολογιών! Η εργασία δίχως υπολογιστή και στις δύο αυτές περιπτώσεις είναι Γολγοθάς! Οσοι την έχουν δοκιμάσει έχουν κιόλας ανατριχιάσει και μόνο με την ανάμνηση της εφιαλτικής εμπειρίας τους! Στην αρχή, μόλις ο καθηγητής παραδώσει την εργασία, όλα μοιάζουν εύκολα. Ο φανατικός πολέμιος των υπολογιστών πιστεύει πως τα άχρηστα, "σατανικά" μηχανήματα δεν μπορούν να τον διευκολύνουν. Ξεκινά, λοιπόν, από τη βιβλιοθήκη του σπιτιού του την αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με το αντικείμενό του. Μόλις συνειδητοποιήσει πως βρήκε μόνο μία παράγραφο, καταφεύγει στη βιβλιοθήκη της σχολής του. Οι μέρες περνούν κι ακόμα δεν έχει συλλέξει αρκετά στοιχεία. Ξεχύνεται σε όλες τις δημόσιες βιβλιοθήκες κι έπειτα από μέρες διαβάσματος και τρεξίματος κατορθώνει να συλλέξει έναν ικανοποιητικό αριθμό πληροφοριών.

Η Encyclopedia.com προσφέρει μία ολοκληρωμένη ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια.



Ακολουθεί ένα ξέφρενο ρεσιτάλ γραψίματος με το χέρι, με τους καρπούς να πονάνε και τα φωτοτυπικά μηχανήματα να υπερθερμαίνονται (βλέπετε τα βιβλία από τις βιβλιοθήκες πρέπει να επιστραφούν!). Κόψιμο και ράψιμο με ψαλίδια και κόλλες είναι το επόμενο στάδιο μιας εργασίας που από επιστημονική έχει αρχίσει να μοιάζει τραγελαφική! Ο ταλαίπωρος νέος, ξεχωρίζοντας ορισμένες φωτογραφίες, αποφασίζει να κάνει μερικά γραφήματα. Ο αστιγματισμός του ανεβαίνει αισθητά, καθώς στο χαρτί millimetre δεν έχει εισαχθεί ο όρος "user friendly" και τα κόκκινα κουτάκια χοροπηδάν ανεξέλεγκτα μπροστά στα ξενυχτισμένα μάτια του! Τα χρονικά περιθώρια στενεύουν και με πολύ άγχος δίνει την εργασία του σε κάποιον να του τη δακτυλογραφήσει. Εχοντας πληρώσει μια περιουσία, είναι έτοιμος -επιτέλους!- να παραδώσει τον κόπο μηνών στον καθηγητή του. Την ημέρα, όμως, που αποφασίζει να το κάνει, στο αμφιθέατρο βλέπει έναν slide projector συνδεδεμένο με ένα laptop να παρουσιάζει με εικόνα και ήχο την εργασία ενός συμφοιτητή του. Μία εργασία με διπλάσιο όγκο πληροφοριών, αναλυτικότερα γραφήματα και, κυρίως, εντυπωσιακή παρουσίαση. Ο φίλος μας, με το που μαθαίνει πως αυτή η εργασία ολοκληρώθηκε στο μισό χρόνο από τη δική του, απλά αρχίζει να κλαίει με λυγμούς!

Στο παρόν τεύχος θα επιχειρήσουμε μια αναλυτική προσέγγιση όλων των σταδίων συγγραφής μιας ολοκληρωμένης εργασίας και θα προτείνουμε έναν οδηγό με όλα τα βήματα δόμησης, ενώ παράλληλα θα αναφερθούμε τόσο στην αναζήτηση πηγών όσο και στην καλαίσθητη και δομημένη οργάνωσή τους.

ΜΕΡΟΣ 1ο: ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΠΗΓΕΣ

Η επιτυχία μίας εργασίας εξαρτάται στο μεγαλύτερο μέρος της από την πληρότητα των δεδομένων της. Είναι οι "πρώτες ύλες" που καθορίζουν τις δυνατότητες εξέλιξης ενός σωστού project, τα στοιχεία που θα συλλέξει κάποιος πριν να ξεκινήσει να γράφει. Διανύουμε τον αιώνα του Internet και, όπως είναι φυσικό, θα επικεντρώσουμε την έρευνά μας στον ψηφιακό κόσμο. Οι ατέλειωτες ημερήσιες "εκδρομές" σε βιβλιοθήκες και βιβλιοπωλεία σίγουρα δεν ενθουσιάζουν κανέναν! Προτιμάμε, συνεπώς, μία πιο σύγχρονη προσέγγιση στο πεδίο της αναζήτησης πληροφοριών, το Διαδίκτυο...

Οι μηχανές αναζήτησης & τα μυστικά τους

Το πρώτο που γνωρίζει κάποιος μόλις έρθει σε επαφή με το Internet είναι οι μηχανές αναζήτησης. Οι search engines δεν είναι τίποτε άλλο παρά sites που έχουν επωμιστεί το ρόλο του "Χρυσού Οδηγού". Ενημερώνονται συνεχώς για τα νέα Web sites στο Δίκτυο είτε από τους επαγγελματίες surfers - υπαλλήλους τους είτε από τους ίδιους τους δημιουργούς των sites. Προσφέρουν εξελιγμένες δυνατότητες αναζήτησης πληροφοριών και αποτελούν τον ιδανικό σύντροφό μας στις δικτυακές περιπλανήσεις μας. Δίχως τη βοήθειά τους θα ήμαστε αναγκασμένοι να απομνημονεύουμε εκατοντάδες διευθύνσεις και να ακολουθούμε ατέλειωτα links.

Αντίθετα, χάρη στις search λειτουργίες μπορούμε κάθε φορά που ενδιαφερόμαστε για ένα θέμα να ψάχνουμε στοιχεία εισάγοντας λέξεις-κλειδιά (key-words). Κάθε search engine έχει σε ένα περίοπτο σημείο ένα edit box, μία κενή μπάρα εισαγωγής κειμένου. Εκεί

ΟΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ SEARCH ENGINES ΣΤΟ INTERNET

- http://www.yahoo.com
- http://www.altavista.com
- http://www.lycos.com
- http://www.hotbot.com
- http://www.metacrawler.com

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ SEARCH ENGINES

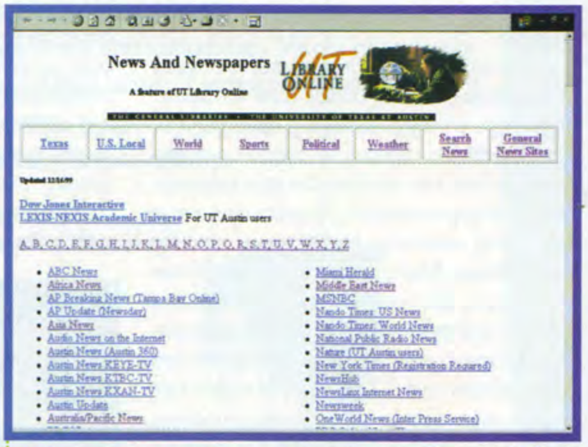
- http://www.gr-indexer.gr
- http://www.pathfinder.gr
- http://www.startpoint.gr
- http://www.in.gr

πληκτρολογούμε το αντικείμενο που ψάχνουμε και έπειτα από λίγα δευτερόλεπτα εμφανίζεται μία λίστα με όλα τα sites που σχετίζονται με τη λέξη-κλειδί που εισαγάγαμε. Φυσικά, τα αναγραφόμενα sites δεν είναι τα μοναδικά σε όλο το Δίκτυο, αλλά αυτά που έχουν καταχωρισθεί στη συγκεκριμένη search engine. Ετσι, αν επαναλάβουμε τη διαδικασία αναζήτησης για το ίδιο θέμα σε άλλη μηχανή ψαξίματος, είναι πολύ πιθανόν να βρούμε λιγότερες ή περισσότερες ηλεκτρονικές διευθύνσεις. Ακριβώς γι' αυτόν το λόγο φροντίζουμε να έχουμε μία σφαιρικότερη άποψη καταφεύγοντας σε αρκετές διαφορετικές search engines.

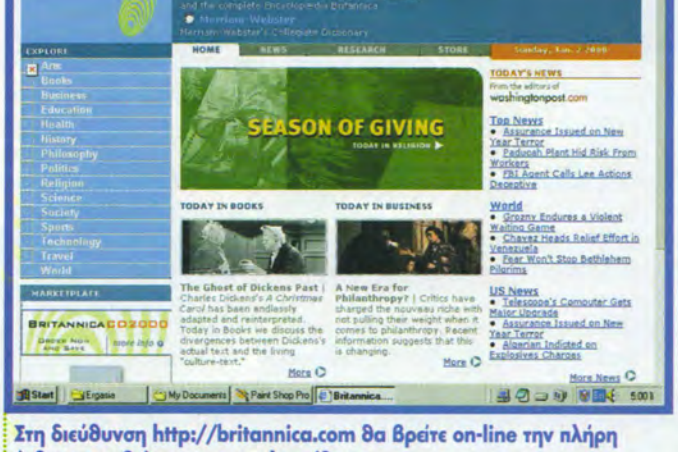
Οπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας με λίγο "σαφάρι" δεδομένων, το μυστικό της επιτυχίας στην ηλεκτρονική έρευνα βρίσκεται στην κατάλληλη επιλογή του keyword, της λέξης-κλειδί δηλαδή, που θα θέσουμε ως βάση της αναζήτησης. Μία μακροσκελής πρόταση που περιγράφει αναλυτικά το αντικείμενο που μελετάμε ίσως να μην μας οδηγήσει σε κανένα αποτέλεσμα. Ο λόγος είναι ότι δεν είναι απαραίτητο ο δημιουργός κάθε site να έχει εκφράσει με τον ίδιο τρόπο το θέμα μας. Ταυτόχρονα, μία εντελώς γενικόλογη έκφραση μπορεί να μας εμφανίσει μια λίστα χιλιάδων διευθύνσεων, με άμεση συνέπεια να μην ξέρουμε από πού να αρχίσουμε το δεκαήμερο surfing στο Δίκτυο! Αναγκαστικά φροντίζουμε να επιλέξουμε μία ή δύο λέξεις που να περιγράφουν με σαφήνεια τον πυρήνα της εργασίας μας. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να βρούμε στοιχεία σχετικά με την αγγλική ποίηση, δεν θα γράψουμε ένα σκέτο "English", γιατί έτσι θα περελάσει στη λίστα μας το μισό Internet! Ούτε, από την άλλη, θα εισαγάγουμε τον πλήρη τίτλο της εργασίας μας. Οι λέξεις-κλειδιά που περιγράφουν απλά και ουσιαστικά το αντικείμενο της μελέτης μας είναι οι "English poetry".

Παρ' όλα αυτά, αν η λίστα μας εξακολουθεί να είναι αρκετά μεγάλη, πολλά search sites παρέχουν τη δυνατότητα ταξινόμησής της με γνώμονα τη "δημοτικότητα" κάθε παραπομπής. Με τον τρόπο αυτό, εμφανίζονται πρώτα τα μεγαλύτερα, δημοφιλέστερα και, συνήθως, πληρέστερα sites. Εκτός αυτού, μπορούμε να ανατρέξουμε στις advanced search options που υπάρχουν σχεδόν σε κάθε μηχανή αναζήτησης, ώστε να προσπελάσουμε τις παραμέτρους για μία λεπτομερέστερη έρευνα. Μπορούμε να αποκλείσουμε από τη λίστα μας sites που, ενώ περιέχουν τις λέξεις που ζητήσαμε, περιέχουν και κάποιες που δεν θέλουμε. Εστω, για παράδειγμα, ότι αναζητάμε πληροφορίες για της ινδιάνικες φυλές της Αμερικής. Αν θέσουμε ως keyword την "Indians", θα συμπεριληφθούν στη λίστα μας και αρκετά sites με θέμα την Ινδία. Επομένως, επιλέγουμε από τις advanced search options να μη γίνονται δεκτά sites με λέξεις όπως "India, Delhi, Asia" κ.λπ. Για να καταφέρουμε κάτι τέτοιο βάζουμε το "-" (χωρίς τα εισαγωγικά) πριν από τις λέξεις που δεν θέλουμε (εκτός κι αν υπάρχει ειδική φόρμα στο site για την εισαγωγή εκεί των ανεπιθύμητων λέξεων).

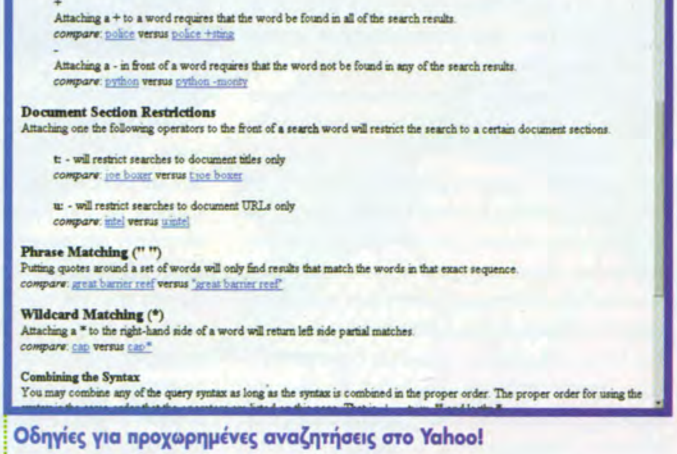
Στην αναφορά μας για τις μεγαλύτερες search engines ξεκινάμε από τον κολοσσό του χώρου, τη YAHOO!. Η εταιρία είναι μία από τις αρχαιότερες στον τομέα αυτό, με αποτέλεσμα να έχει δημιουργήσει μία από τις πληρέστερες και πιο ενημερωμένες μηχανές αναζήτησης. Δημοφιλέστατες παγκοσμίως είναι, επίσης, οι Lycos, AltaVista και HotBot. Στην Ελλάδα τα τε-



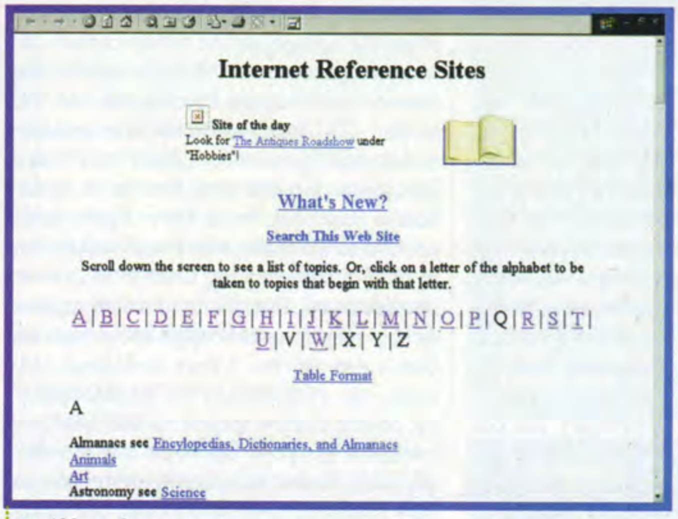
Το Πανεπιστήμιο του Texas παρέχει έναν κατάλογο με links για τις κυριότερες πηγές ειδήσεων και στοιχείων.



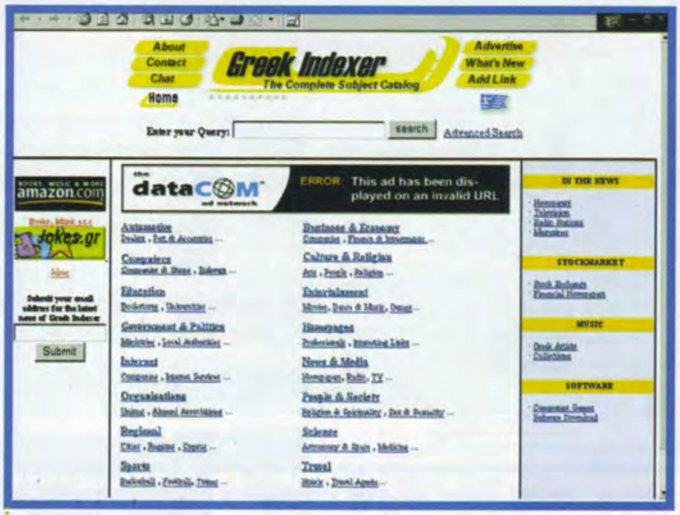
Στη διεύθυνση http://britannica.com θα βρείτε on-line την πλήρη έκδοση της διάσημης εγκυκλοπαίδειας.



Οδηγίες για προχωρημένες αναζητήσεις στο Yahoo!



Κι άλλα references...



Μία από τις πολλές ελληνικές search engines.

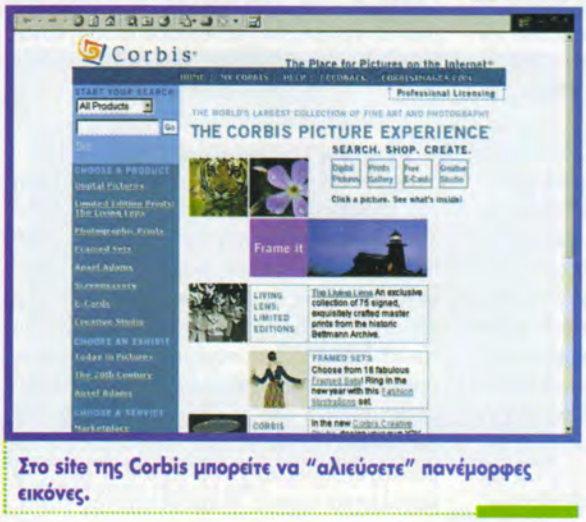
λευταία χρόνια παρατηρούνται αρκετές αξιόλογες προσπάθειες "αρχειοθέτησης" του ελληνικού κυβερνοχώρου. Μερικές από αυτές είναι οι Pathfinder, Greek Indexer, Robby, Artemis, In και Startpoint. (Συγχωρέστε μας αν ξεχάσαμε κάποιες, αλλά ξεφυτρώνουν σαν μανιτάρια τον τελευταίο καιρό!).

Image hunting!

Κάθε εργασία που σέβεται τον εαυτό της είναι απαραίτητο να συμπεριλαμβάνει έναν αξιόλογο όγκο εικόνων ή χαρτών, ανάλογα με το αντικείμενό της. Οι εικόνες κεντρίζουν το ενδιαφέρον στο project μας και το μετατρέπουν από απλό κείμενο σε εντυπωσιακή παρουσίαση. Εκτός από το ρόλο του εντυπωσιασμού και της καλαισθησίας, οι εικόνες συχνά αναλαμβάνουν και τη μετάδοση πολύτιμων πληροφοριών. Η αναζήτησή τους στο Internet γίνεται προσιτή χάρη σε εξειδικευμένες search engines. Πολλά από τα δημοφιλή sites αναζήτησης προσφέρουν τη δυνατότητα εντοπισμού εικόνων, ήχων και βίντεο σχετικά με τη φράση που εισάγουμε.

Το site του Lycos αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα. Η επιλογή Rich Media Search δίνει πρόσβαση σε μία πληθώρα multimedia

> **Όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας με λίγο "σαφάρι" δεδομένων, το μυστικό της επιτυχίας στην ηλεκτρονική έρευνα βρίσκεται στην κατάλληλη επιλογή του keyword, της λέξης-κλειδί δηλαδή, που θα θέσουμε ως βάση της αναζήτησης.**



Στο site της Corbis μπορείτε να "αλιεύσετε" πανέμορφες εικόνες.

πηγών. Θα εκπλαγείτε από τον αριθμό των εικόνων που βρίσκει η μηχανή αναζήτησης σε κάθε search που επιχειρείτε. Παράλληλα, η πλειονότητα των εικόνων προσφέρεται με άκρως ικανοποιητική ποιότητα, γεγονός που τις καθιστά εκμεταλλεύσιμες σε οποιαδήποτε εργασία, όσο απαιτητική κι αν είναι αυτή. Τα αποτελέσματα κάθε αναζήτησης παρουσιάζονται σε μικρογραφία (thumbnails), ώστε να μπορείτε να επιλέξετε την εικόνα που σας ενδιαφέρει δίχως να περιμένετε με τις ώρες να φορτωθεί η λίστα. Τα thumbnails, μάλιστα, συνοδεύονται κι από ένα μικρό πληροφοριακό κείμενο.

Παρόμοιες υπηρεσίες παρέχει και το site της Corbis (http://www.corbis.com). Αν και η συγκεκριμένη εταιρία υποστηρίζει κυρίως τους συνδρομητές της, κάποιες από τις υπηρεσίες της είναι προσπελάσιμες και για τους "περαστικούς" surfers. Πλήθος εικόνων, όχι τόσο καλής ποιότητας όμως, εκτός κι αν αποφασίσετε να τιμήσετε με τον οβολό σας την Corbis. Παρέχεται, επίσης, άδεια για δημοσίευση ορισμένων φωτογραφιών ακόμα και σε περιοδικό! Κλείνοντας το κεφάλαιο της εικονογράφησης, να αναφερθούμε σε sites όπως αυτό της HotBot, όπου απλώς τσεκάρετε την επιλογή images για να βρείτε διευθύνσεις που περιέχουν εικόνες.

Ηλεκτρονική Βιβλιογραφία - sites για μαθητές

Η αδιάκοπη αναζήτηση στο Internet μας αναγκάζει να καταφεύγουμε αρκετές φορές σε συγκεκριμένες διευθύνσεις, οι οποίες είναι είτε γνωστά εξειδικευμένα sites (π.χ. sites μόνο για ιατρικές επιστήμες) είτε διευθύνσεις με References, δηλαδή στοιχεία αναφοράς, πολύτιμα για κάθε εργασία. Σχεδόν όλες οι μεγάλες μηχανές αναζήτησης, κάτω από το κενό στο οποίο πληκτρολογούμε το αντικείμενο της έρευνάς μας, έχουν κατηγοριοποιημένα κάποια δεδομένα. Ανάμεσα σε αυτές τις κατηγορίες υπάρχει η Reference, στην οποία θα βρείτε έναν κατάλογο με βιβλιοθήκες, λεξικά, χάρτες, στατιστικά στοιχεία και εγκυκλοπαίδειες. Συνήθως, τα δεδομένα είναι ταξινομημένα σύμφωνα με την επιστήμη στην οποία αφορούν. Η δυνατότητα search εξακολουθεί να υπάρχει και μέσα στην κατηγορία των References. Σας προτείνουμε, μάλιστα, να επικεντρώνετε εκεί την έρευνά σας, ώστε να αποφεύγετε sites απλών χρηστών που τυχαίνει



Ειδήσεις, στοιχεία, εικόνες και άλλα ντοκουμέντα από το site του BBC.

ματικό τμήμα του Πανεπιστημίου Αθηνών). Εκεί θα βρείτε αρκετά στοιχεία και μερικά χρήσιμα links. Και για τις άλλες επιστήμες, όμως, μη διστάσετε να ξεκινήσετε την αναζήτηση από τις διευθύνσεις των αρμόδιων ΑΕΙ. Καλό είναι να έχετε υπόψη και τη διεύθυνση του Υπουργείου Παιδείας (http://www.ypepth.gr), μια και εκεί περιέχονται μερικά καλά links. (Κάτσε καλά, Γεράσιμε!)

με κάποιο ειδικό πρόγραμμα. Για να σώσουμε μία εικόνα από την οθόνη μας σε αρχείο, απαιτείται ένα πρόγραμμα για screen capture. Τέτοια προγράμματα κυκλοφορούν άφθονα στο Internet αλλά και στα συνοδευτικά του "PC Master" CDs. Δεν είναι λίγα και τα προγράμματα ζωγραφικής που υποστηρίζουν την εν λόγω δυνατότητα. Ενα από αυτά είναι και το διαδεδομένο Paint Shop Pro 6. Θα το βρείτε, όπως και οποιοδήποτε shareware πρόγραμμα, στη σχετική διεύθυνση της Cnet (http://www.download.com). Πώς γίνεται το screen capture; Απλώς, τρέχετε το αντίστοιχο πρόγραμμα και θέτετε ένα πλήκτρο ή έναν συνδυασμό πλήκτρων που ενεργοποιούν τη "φωτογράφηση" της οθόνης. Κατόπιν τρέχετε την εφαρμογή που επιθυμείτε και, μόλις βρείτε μία εικόνα ενδιαφέρουσα, πατάτε τα προεπιλεγμένα πλήκτρα για να σωθεί ως αρχείο στο σκληρό σας δίσκο.

απλώς να αναφέρουν στο site τους το αντικείμενο της μελέτης σας.

Εκτός από τις μηχανές αναζήτησης, references παρέχουν και αρκετά πανεπιστήμια. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα sites http://www.slco.lib.ut.us και http://www.lib.utexas.edu. Στη δεύτερη διεύθυνση, στο site του Πανεπιστημίου του Texas, και πιο συγκεκριμένα στη διεύθυνση http://www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/News.html θα βρείτε ένα ιδιαίτερα χρήσιμο οδηγό ειδησεογραφίας. Μπορείτε να διεξαγάγετε αναζητήσεις στα αρχεία εφημερίδων και περιοδικών παγκοσμίου εμβέλειας. Μία εργασία πρέπει πάντα να είναι ενημερωμένη! Αλλωστε, στην προαναφερθείσα λίστα συμπεριλαμβάνονται αρκετές βάσεις δεδομένων πλούσιες σε στοιχεία και άρθρα επί παντός θέματος.

Δεν ξεχνάμε, βέβαια, και τις τοποθεσίες του Δικτύου που υπάρχουν ειδικά για να υπηρετούν μία συγκεκριμένη επιστήμη. Για τα μαθηματικά, παραδείγματος χάριν, υπάρχουν αρκετά -τόσο ελληνικά όσο και ξένα- sites. Από τα ελληνικά θα αναφερθούμε στο http://www_mathematics_gr και στο http://www.math.uoa.gr (Μαθη-

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ!

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

- **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:** Ενας οποιοσδήποτε επεξεργαστής της γενιάς Pentium
- **ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ:** Ενας inkjet εκτυπωτής 600x600 dpi
- **SCANNER:** Οποιοσδήποτε έγχρωμος
- **INTERNET:** Modem 56K v90 και σύνδεση με Internet
- **SOFTWARE:** Μία έκδοση του Office (97-2000)

Και για τους αδικτύωτους!

Αν εξακολουθείτε να παραμένετε χωρίς σύνδεση στο Internet και ταυτόχρονα τσιγκουνεύεστε να πάτε μια βόλτα σε κάποιο Net café, τότε αναγκαστικά θα καταφύγετε σε πιο πονηρές μεθόδους! Σε περίπτωση που διαθέτετε scanner (με 30.000 δρχ. αποκτάτε έναν αρκετά καλής ποιότητας), μπορείτε να περάσετε στον υπολογιστή σας φωτογραφίες από βιβλία, περιοδικά και εγκυκλοπαίδειες. Η διαδικασία είναι εύκολη και γίνεται με τη βοήθεια των περισσότερων προγραμμάτων ζωγραφικής. Μπορείτε από κει να επεξεργαστείτε ψηφιακά τις φωτογραφίες για μια πιο προσωπική και καλλιτεχνική προσέγγιση! Αν ούτε πρόγραμμα ζωγραφικής έχετε, σας πληροφορούμε ότι η διαδικασία αυτή γίνεται και μέσα από το Word. (Αν δεν έχετε ούτε το Word, εξετάστε σοβαρά το ενδεχόμενο να πουλήσετε το PC και να πάρετε PlayStation!) Στο Word, λοιπόν, από την επιλογή Insert σταθείτε στην Picture κι έπειτα στη From Scanner or Camera. Τα υπόλοιπα είναι απλά.

Οι multimedia εφαρμογές αποτελούν ακόμα μία αξιόλογη πηγή δεδομένων. Ολο και κάποιο CD-ROM εγκυκλοπαίδειας θα έχει πέσει στα χέρια σας. Φυσικά, οι multimedia εφαρμογές δεν περιορίζονται σε εγκυκλοπαίδειες. Η λίστα με τους πιο εξειδικευμένους τίτλους είναι ατέλειωτη. Από CD-ROM για το ανθρώπινο σώμα μέχρι CD-ROM για την τέχνη της Αναγέννησης! Κάθε εργασία μπορεί να αντλήσει πληροφορίες από έναν τέτοιο τίτλο και να δανειστεί εικόνες, ήχους και βίντεο. Σε περίπτωση που αυτά δεν είναι διαθέσιμα ως αρχεία στο CD της εφαρμογής, μπορούμε να τα "αιχμαλωτίσουμε"

ΜΕΡΟΣ 2ο: Η ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Αφού μαζέψαμε -επιτέλους!- έναν ικανοποιητικό όγκο δεδομένων, εικόνων και άλλων multimedia αρχείων, έφτασε η στιγμή της οργάνωσης και μετατροπής τους από μάζα πληροφο-



Εισαγωγή εικόνων στο Word.

ριών σε οργανωμένη και ευπαρουσίαστη εργασία. Θα χρειαστεί, βέβαια, αρκετή πληκτρολόγηση, γι' αυτό προπονηθείτε!

Οργανώστε την ύλη σας

Πρώτο σας μέλημα είναι πλέον η οργάνωση των πρώτων υλών που συγκεντρώσατε. Καλό είναι να δημιουργήσετε αρκετά διαφορετικά folders στο σκληρό σας δίσκο και να διαχωρίσετε τις εικόνες και τις άλλες multimedia πηγές από τα κείμενα που έχετε βρει. Ενδείκνυται να ξεκινήσετε τη συγγραφή της εργασίας σας από ένα πρόχειρο πλάνο. Αφού διαβάσετε περιληπτικά όλο το υλικό σας, κάνετε ένα σκαρίφημα του project σας. Χωρίστε το σε θεματικές ενότητες και αντιστοιχίστε σε αυτές τα κατάλληλα αρχεία. Παραδείγματος χάριν,

μπορείτε να φτιάξετε 5 folders που θα αντιπροσωπεύουν τα 5 κεφάλαια της εργασίας σας. Επειτα, καθένα από αυτά μπορείτε να το χωρίσετε σε 3 folders, τα Text, Images, Sound&Video, ώστε να αρχειοθετήσετε το μεγάλο όγκο των δεδομένων σας.

Φροντίστε, τέλος, να μετονομάσετε τα αρχεία εικόνων σε κάτι πιο κατανοητό. Οι εικόνες που σώζετε από το Internet πολλές φορές έχουν ακαταλαβίστικα ονόματα, όπως IMG0321. Δώστε τους περιγραφικά ονόματα ώστε να μπορείτε αργότερα να καταλάβετε, με μια ματιά στον τίτλο τους, το περιεχόμενό τους.

Γραφικές παραστάσεις - στατιστικά

Αρκετά από τα δεδομένα που έχετε συλλέξει πιθανόν να είναι αριθμητικά στοιχεία. Σε αρκετές εργασίες, από κοινωνιολογικού έως ιατρικού περιεχομένου, θα συναντήσετε στο υλικό σας πίνακες με δεδομένα, στατιστικά, χρονολογίες και άλλες πληροφορίες που τους αξίζει καλύτερη μοίρα από μια απλή αναφορά μέσα στο κείμενο. Αφού τις εντοπίσετε, μπορείτε να τις διαχειριστείτε μέσα από το δημοφιλές Excel. Υπάρχουν, βέβαια, κι άλλα προγράμματα που διαχειρίζονται δεδομένα στατιστικού ενδιαφέροντος, όπως το "επιστημονικότερο" SPSS. Επειδή, όμως, η εκμάθησή τους είναι λίγο απαιτητικότερη από αυτήν του Excel, επικεντρώνετε στο τελευταίο, λόγω της ευρείας διάδοσής του.

Αρχικά, καλείστε να εισαγάγετε τα δεδομένα στο Excel. Αυτό, στην καλύτερη περίπτωση, γίνεται αυτόματα, αν τα έχετε συλλέξει σε μορφή που υποστηρίζεται από το πρόγραμμα. Αρκετά sites παρέχουν τα δεδομένα τους στη μορφή αυτή. Στην αντίθετη περίπτωση, θα αντιμετωπίσετε ένα μικρό πρόβλημα. Υπάρχει, φυσικά, και η λύση να πληκτρολογήσετε τα δεδομένα "χειροκίνητα", κάτι που φαντάζει εφιαλτικό αν τα αριθμητικά στοιχεία σας έχουν αξιοσέβαστο όγκο. Ετσι, καταφεύγετε στις ευκολίες που παρέχονται από το Excel. Μία από αυτές είναι η Text to Columns, επιλογή που θα προσπελάσετε από το κεντρικό μενού κάτω από την επικεφαλίδα Data. Η χρήση της είναι απλή όσο και σωτήρια! Ας δούμε τη διαδικασία από την αρχή...

Δυστυχώς, πολλά sites, ανάμεσά τους ακόμα και η στατιστική υπηρεσία των Η.Π.Α., διαθέτουν τα αρχεία τους σε μορφή txt (απλό κείμενο του notepad, δηλαδή!). Μην ανησυχείτε, όμως. Ο,τι format και να έχουν τα στοιχεία σας, κάνετε select σέρνοντας το mouse πάνω τους με το αριστερό κουμπί πατημένο. Αφού τα "μαυρίσετε" όλα, κάνετε δεξί κλικ και επιλέξτε copy. Πίσω στο Excel, πηγαίνετε στο κελί που επιθυμείτε και κάνετε paste. Το κελί, καθώς και τα από αυτό, γεμίζουν με τα δεδομένα μας. Οι γραμμές δημιουργούνται αυτόματα. Τι γίνεται με τις στήλες; Ολα έχουν εισαχθεί σε μία! Εδώ επικαλείστε τη λειτουργία Text to Columns. Με τη βοήθειά της καθορίζετε το σημείο όπου θέλετε να διαχωρίζεται η μία στήλη από την άλλη, αποσπώντας έτσι, για παράδειγμα, τα νούμερα από τους αλφαριθμητικούς τίτλους τους.

Εισαγάγατε τα δεδομένα σας και είστε πια έτοιμοι να τα επεξεργαστείτε. Αφού τα έχετε ταξινομήσει σε κομψά tables, μπορείτε να τα απεικονίσετε γραφικά. Από το κεντρικό μενού και την επιλογή Insert καταλήγετε στην Chart. Εκεί, ένας εντυπωσιακός αριθμός γραφημάτων έρχεται να καλύψει κάθε απαίτησή σας. Τα πιο "πολυφορεμένα" γραφήματα είναι τα Pie, Column και Line. Κάθε κατηγορία περιέχει υποκατηγορίες με διαφορετικούς τύπους απεικονίσεων του ίδιου είδους. Αφού καταλήξετε σε κάποια, μπορείτε να διαλέξετε τα στοιχεία που θα απεικονιστούν. Προτείνουμε να εξοικειωθείτε με τη μέθοδο Series, που είναι ακριβέστερη και επιστημονικότερη ως προσέγγιση. Μοιάζει πολυπλοκότερη, αλλά δεν είναι. Απλώς, στο κενό Values συμπληρώνετε τα κελιά που περιέχουν τις τιμές [τα F(x) για τους fun της μαθηματικής επιστήμης!]. Στο κενό Category Labels συμπληρώνετε τα κελιά που περιέχουν τις επικεφαλίδες ή τα x μιας συνάρτησης (πεδίο ορισμού). Αν αυτά σας μοιάζουν κινέζικα, ας δούμε ένα παράδειγμα.

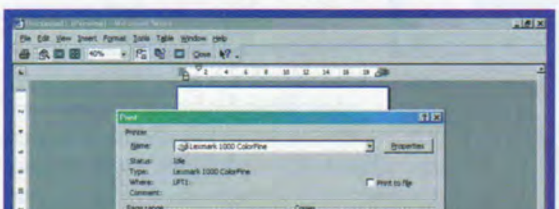
Εστω ότι σε δύο στήλες έχουμε τα εκλογικά αποτελέσματα της τελευταίας αναμέτρησης. Στην πρώτη στήλη το όνομα του κόμματος και δίπλα το ποσοστό του. Με τη μέθοδο Series, στο κενό Values εισάγετε τα κελιά που περιέχουν τα ποσοστά, ενώ στο κενό Category Labels δίνετε τα κελιά που περιέχουν τα ονόματα των κομμάτων. Η εκλογική πίτα είναι έτοιμη!

Αφού φτιάξετε τα γραφήματά σας, τα σώζετε ή κάνουμε copy στο clipboard για να κάνετε paste μετέπειτα στο Word. Θα δούμε αναλυτικότερα τη διαδικασία αυτή αργότερα. Παρατηρείτε πως το Excel δεν στερείται δυνατοτήτων. Αντιθέτως, μπορείτε να εφαρμόσετε μια πληθώρα συναρτήσεων στα δεδομένα σας, καθώς και λειτουργίες ταξινόμησης. Τα στατιστικά στοιχεία στην εργασία σας παρέχουν μία καλαίσθητη προσθήκη και μία επιστημονικά τεκμηριωμένη επιχειρηματολογία.

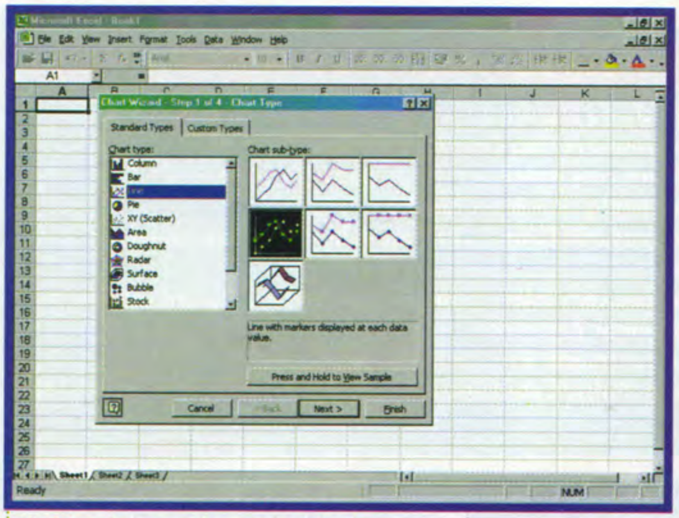
ΤΑ SITES ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ!

- **http://plato.stanford.edu Stanford Encyclopedia of Philosophy**
- **http://www.si.edu/resource/faq Encyclopedia Smithsonian**
- **http://www.brittanica.com Britannica Encyclopedia on-line**
- **http://www.encyclopedia.com Encyclopedia**
- **http://www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/Map_collection/Map_collection.html PCL Map Collection**
- **http://www.infoplease.com Information Please On-Line Dictionary, Internet Encyclopedia, & Almanac Reference**
- **http://www.encarta.msn.com Encarta (r) Online Home**
- **http://www.un.org/Pubs/CyberSchoolBus/infonation/e_infonation.htm Infonation**

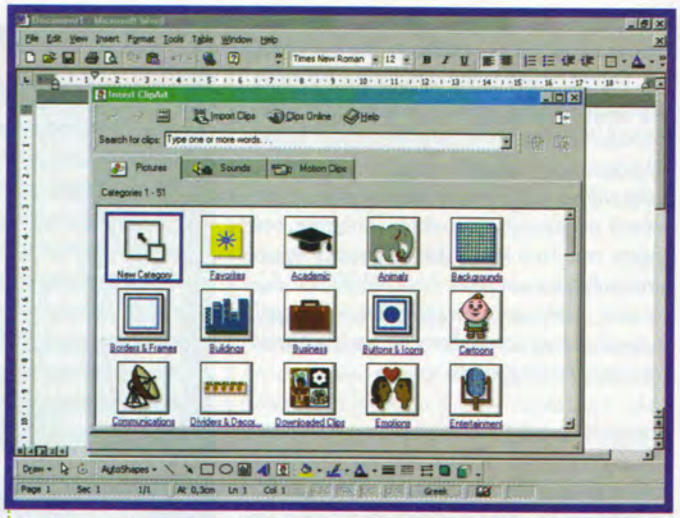
Το εξώφυλλο στην εργασία σας επιβάλλεται, για να κατακτήσει τον αναγνώστη από την πρώτη στιγμή (τι κάνουμε για να περάσουμε ένα μάθημα!). Εμπλουτίστε το με μια επικεφαλίδα φτιαγμένη από το Word Art. Θα το βρείτε στο μενού Insert μέσα στο γκρουπ Picture.



Εκτυπώνοντας το έργο μας!



Πληθώρα διαγραμμάτων από το Excel.



Εμπλουτισμός της εργασίας μας με τα παρεχόμενα clip arts του Word.

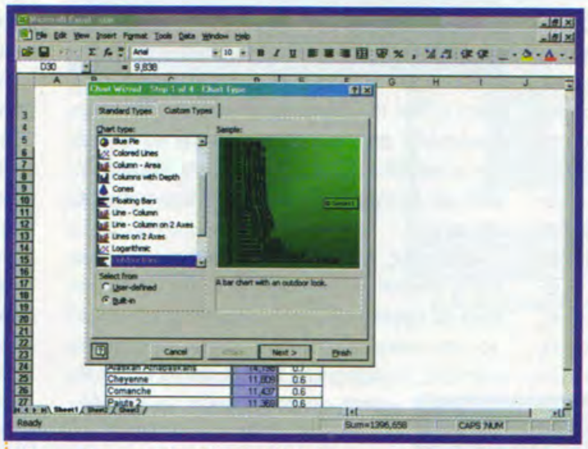
Στο Word

Ολες οι προσθήκες στην εργασία σας είναι έτοιμες. Απομένει να σκύψετε πάνω από το πληκτρολόγιο και να στρωθείτε στη δουλειά! Ξεκινάτε τη συγγραφή του κύριου μέρους της δουλειάς σας. Επιλέγετε μικρά, αλλά ευανάγνωστα fonts και μορφοποιείτε τις παραγράφους σας (από το μενού Format). Από το μενού Tools και το Word Count μπορείτε να δείτε το μέγεθος της εργασίας σας σε σελίδες, λέξεις, γραμμές και χαρακτήρες, γεγονός ιδιαίτερα χρήσιμο για να έχετε μία εποπτεία του όγκου όσων έχετε γράψει. Υπολογίστε ότι μία σελίδα έχει περίπου 4.000 χαρακτήρες με διαστήματα. Αν η εργασία σας είναι μακροσκελής, προτείνουμε να φτιάξετε και μία σελίδα με περιεχόμενα. Χρησιμοποιήστε από το Format το Bullets and Numbering.

Το εξώφυλλο στην εργασία σας επιβάλλεται, για να κατακτήσει τον αναγνώστη από την πρώτη στιγμή (τι κάνουμε για να περάσουμε ένα μάθημα!). Εμπλουτίστε το με μια επικεφαλίδα φτιαγμένη από το Word Art. Θα το βρείτε στο μενού Insert μέσα στο γκρουπ Picture. Η χρήση του είναι πανεύκολη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε έναν τύπο επικεφαλίδας και να πληκτρολογήσετε έπειτα τον τίτλο. Τοποθετήστε τον τίτλο και το όνομά σας στο εξώφυλλο, συνοδευόμενα ίσως από κάποιο clipart που θα βρείτε πάλι στο μενού Insert μέσα στο Picture.

Με παρόμοιο τρόπο θα προσθέσετε και τις δικές σας εικόνες, αυτές που βρήκατε από το Internet ή από άλλες πηγές. Μόλις τελειώσετε τη δακτυλογράφηση της εργασίας σας και κάνετε ένα διάλειμμα για να ισιώσετε την πλάτη και τα χέρια σας, ξεκινάτε την "εικονογράφηση" του κειμένου. Επιλέγετε τα σημεία του κειμένου όπου ταιριάζει να εισαχθεί εικόνα και ανατρέχετε πάλι στο Insert κι έπειτα στο Picture. Αυτή τη φορά καταλήγετε στο From File, όπου και εντοπίζετε στο σκληρό το αρχείο της εικόνας. Υπάρχει και η δυνατότητα Preview, ώστε να καταλαβαίνετε σε ποια εικόνα αναφέρεται κάθε αρχείο.

Μόλις εισαχθεί η εικόνα στο κείμενο, κάνετε δεξί κλικ πάνω της και φέρνετε στην επιφάνεια το παράθυρο Format Picture. Από εκεί ρυθμίζετε τα πάντα σχετικά με την αλληλεπίδραση της εικόνας με το κείμενο. Αναλυτικότερα, από το tab Layout αποφασίζετε με ποιον τρόπο το κείμενο θα "αγκαλιάζει" τη φωτογραφία. Από το tab Size ρυθμίζετε το μέγεθος και από το Picture τη φωτεινότητα και το contrast.



Μετατρέποντας ένα "ψυχρό" διάγραμμα σε ένα καλαίσθητο γραφικό αποτέλεσμα.

Τα ίδια ισχύουν και στο παράθυρο Format Object, που αναφέρεται σε αντικείμενα, όπως ένα γράφημα του Excel. Για να εισαγάγετε ένα λογιστικό φύλλο από το Excel υπάρχουν δύο τρόποι. Σύμφωνα με τον πρώτο τρόπο, ανοίγετε το λογιστικό φύλλο, κάνετε copy στα στοιχεία που θέλετε κι έπειτα paste στο ανοιχτό document του Word. Καλύτερη μέθοδος, βέβαια, είναι η εισαγωγή ολόκληρου του αντικειμένου. Η διαδικασία είναι η εξής: Πηγαίνετε στο Insert, μετά στο Object και κατόπιν στο Create From File. Βρίσκετε το Workbook του Excel και αυτό θα προστεθεί στο κείμενό σας.

ΜΕΡΟΣ 3ο: ΓΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ!

Η εργασία σας είναι έτοιμη. Οι φωτογραφίες στη θέση τους, τα στατιστικά δίπλα στο αντίστοιχο κείμενο. Απομένει να ασχοληθείτε με τις τελευταίες λεπτομέρειες της παρουσίασης του project σας. Και αυτές δεν περιορίζονται πάντα σε μια απλή εκτύπωση...

Εναλλακτικοί τρόποι παρουσίασης

Η παραδοσιακή μέθοδος παρουσίασης είναι η εκτύπωση. Ενας inkjet εκτυπωτής 600x600 dpi αρκεί για να αποδώσει με ικανοποιητική ποιότητα τις εικόνες μας. Αφού κάνετε ένα Print preview για να βεβαιωθείτε ότι όλα πάνε καλά, ξεκινάτε τη, μάλλον, χρονοβόρα διαδικασία της εκτύπωσης. Μόλις πάρετε στα χέρια σας το αποτέλεσμα του μόχθου σας, καλό είναι να πάτε σε ένα κατάστημα που βγάζει φωτοτυπίες και να ζητήσετε μια στοιχειώδη βιβλιοδεσία. Μπορείτε να την κάνετε και μόνοι σας με κάποιο από τα spiral που κυκλοφορούν στα βιβλιοπωλεία.

Μία παρουσίαση σε κοινό συνήθως φέρνει στο μυαλό μας τον απαρχαιωμένο projector ή κάποιο μηχάνημα για slides. Η ψηφιακή εποχή μας, όμως, επιβάλλει μια πιο hi-tech προσέγγιση! Ο projector μπορεί να συνδεθεί με υπολο-

γιστή, ένα laptop κατά προτίμηση, και να μετατρέψει μια μονότονη παρουσίαση σε οπτικοακουστική πανδαισία (ε, εντάξει ίσως να τα παραλέμε λίγο!).

Power Point

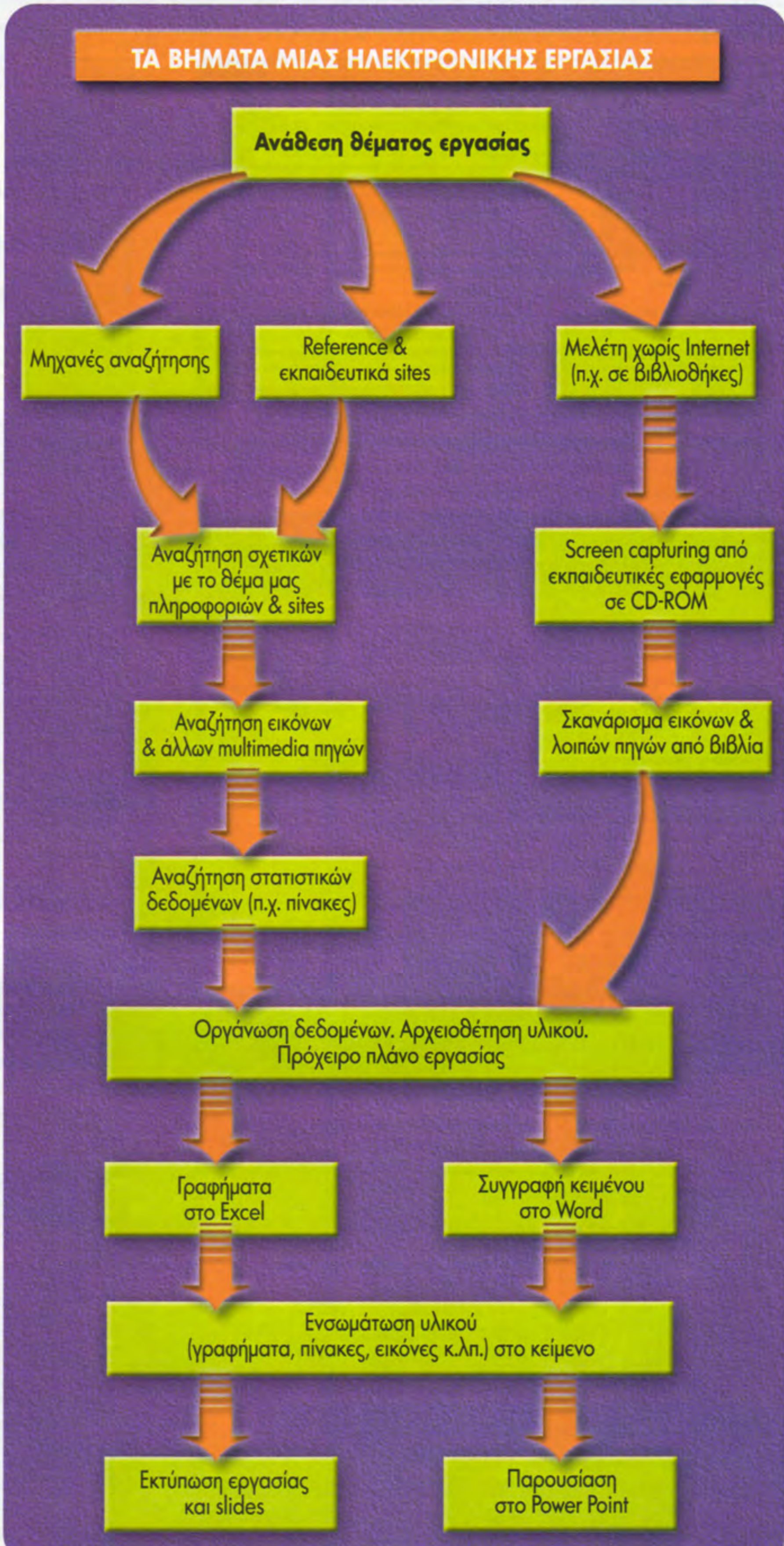
Το λογισμικό που θα μας επιτρέψει να δομήσουμε μια ελκυστική και ολοκληρωμένη παρουσίαση είναι το PowerPoint, που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο του Office (όχι, δεν τα "παίρνουμε" από τη Microsoft, απλώς το Office υπάρχει σε κάθε Η/Υ!). Μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα, επιλέγετε από το παράθυρο τον AutoContent Wizard. Πατάτε Next κι έπειτα επιλέγετε από τις διαθέσιμες πλατφόρμες αυτήν που ταιριάζει στην εργασία σας. Μία πλατφόρμα που καλύπτει τις ανάγκες μιας σχολικής εργασίας είναι η Generic από το General γκρουπ. Ακολούθως, αποφασίζετε το είδος της παρουσίασης. Υποστηρίζονται slides, εκτυπωμένα φυλλάδια και παρουσίαση στην οθόνη. Επιλέγετε την on-screen presentation και δίνετε τίτλο. Από κει και πέρα όλα είναι εύκολα...

Εργάζεστε με normal view και όταν θέλετε να δείτε το slideshow πατάτε F5. Οποιοδήποτε κείμενο αλλάζει με απλό κλικ πάνω του. Με δεξί κλικ πάνω σε ένα slide και επιλέγοντας το Background μπορείτε να βάλετε μία δική σας εικόνα στο πίσω μέρος του. Από το μενού Insert μπορείτε, χρησιμοποιώντας μέθοδο πανομοιότυπη με αυτήν του Word, να προσθέσετε οτιδήποτε στο slide σας, από εικόνες μέχρι ήχο, βίντεο και γραφήματα. Αν κάνετε κλικ σε κάποιο στοιχείο, για παράδειγμα, σε μια επικεφαλίδα, μπορείτε μέσω του Custom Animation από το μενού Slide Show να σκηνοθετήσετε μία εντυπωσιακή είσοδο στην οθόνη. Από το μενού Format και το Slide Layout σας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξετε τον τύπο του slide. Τέλος, σε περίπτωση που δεν κατορθώσετε να κουβαλήσετε υπολογιστή στην αίθουσα της παρουσίασης, από το File και το Print μπορείτε, αν το υποστηρίζει ο εκτυπωτής σας, να εκτυπώσετε slides για μετέπειτα προβολή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

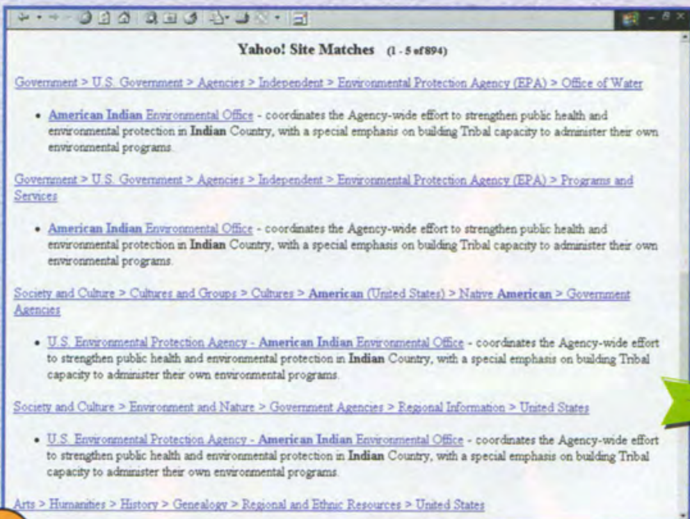
Οπως είδατε, η διαδικασία συγγραφής μιας επιτυχημένης εργασίας απλουστεύεται αρκετά με τη χρήση υπολογιστή. Παράλληλα, η εργασία αποκτά άλλες προοπτικές και δυνατότητες, ικανοποιώντας ακόμα και τον απαιτητικότερο καθηγητή. Θα διαπιστώσετε πως τα στάδια της έρευνας, της συγγραφής και της παρουσίασης δεν αφορούν μόνο στην εκπαίδευση. Τα τρία αυτά στάδια αφορούν επίσης σε πολλές εργασιακές και επιστημονικές δραστηριότητες. Εξοικειωθείτε μαζί τους και θα καταλάβετε γιατί το PC είναι εργαλείο δουλειάς και όχι απλώς μια πανάκριβη παιχνιδομηχανή...

PC

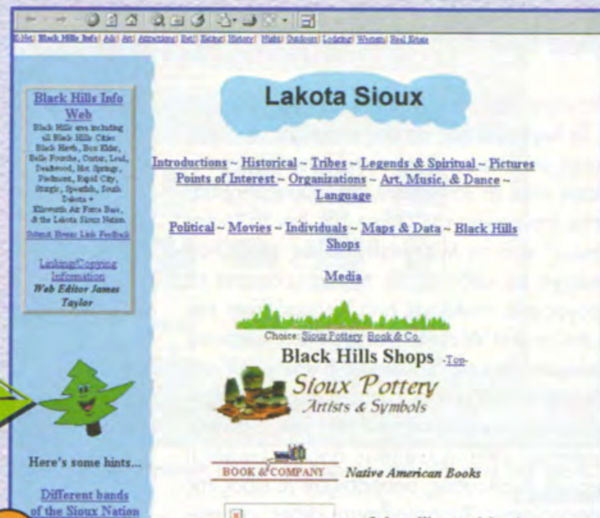


ΕΡΓΑΣΙΑ-ΠΙΛΟΤΟΣ: "Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

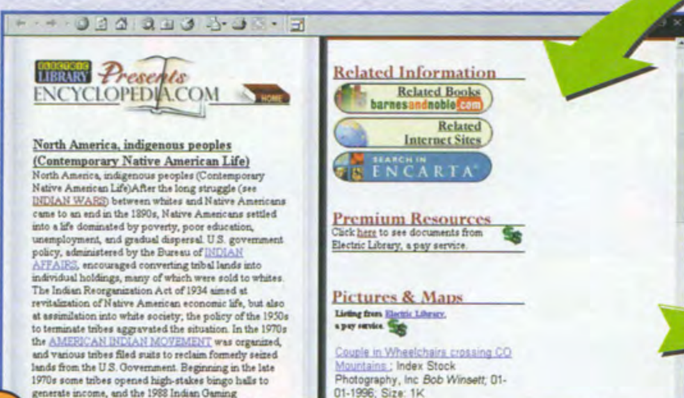
Επιλέξαμε μία εργασία ως οδηγό για κάθε είδους project. Ακολουθώντας βήμα βήμα τα 12 στάδια, θα δούμε στην πράξη όλες τις φάσεις που περιλαμβάνει η διαδικασία αυτή, από το surfing στο Internet για συλλογή στοιχείων μέχρι την παρουσίαση σε κοινό με slides.



1 Εκκίνηση της εργασίας μας από το Internet και τη search engine. Αναζητάμε στη Yahoo! οτιδήποτε περιέχει τη φράση "American Indian".



2 Ανάμεσα στα πολυάριθμα links, ανατρέχουμε στα http://blackhills-info.com/lakota_sioux και http://www.lakhota.com, όπου βρίσκουμε πολύτιμες πληροφορίες για όλες τις πτυχές του ινδιάνικου πολιτισμού. Βρίσκουμε, επίσης, αρκετά δεδομένα για να δημιουργήσουμε τα δικά μας στατιστικά στο Map & Data.



3 Ηλεκτρονικό ξεφύλλισμα στο site της Encyclopedia.com. Το φιλικό hypertext μας οδηγεί σε ένα πλήθος πληροφοριών. Μαθαίνουμε πως το επίθετο του Jeronimo δεν ήταν Groovy!



4 Ομοίως, από την ηλεκτρονική διεύθυνση της Britannica, έχουμε on-line πρόσβαση στις σελίδες της, κατάλογο σχετικών Web sites καθώς και βιβλιογραφία.

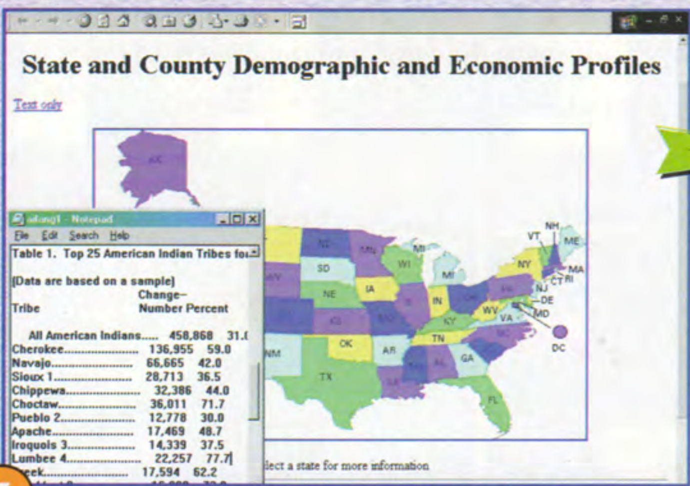


5 Για την εικονογράφηση της εργασίας η πληρέστερη λύση είναι το Lycos Rich Media Search. Είκοσι μία φωτογραφίες στην αναζήτηση "Indian culture" και εκατοντάδες άλλες, αν εισαγάγουμε το όνομα μιας φυλής (δοκιμάστε Apache και Sioux).

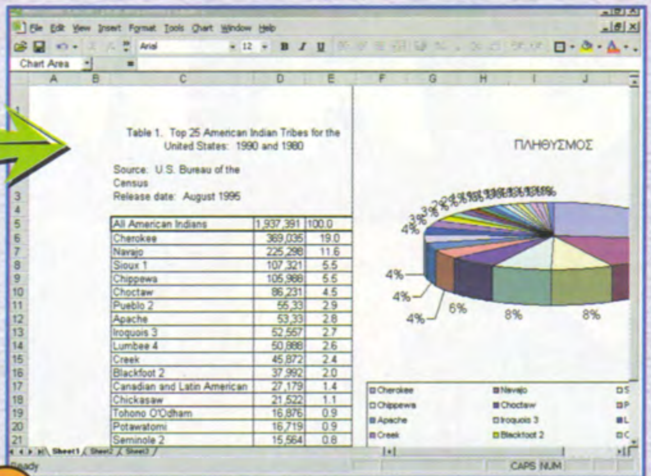


6 Μελέτη και ανεύρεση πηγών από τη multimedia εφαρμογή "500 Nations" της Microsoft. Να που βγάζει και κανένα αξιόλογο πρόγραμμα!

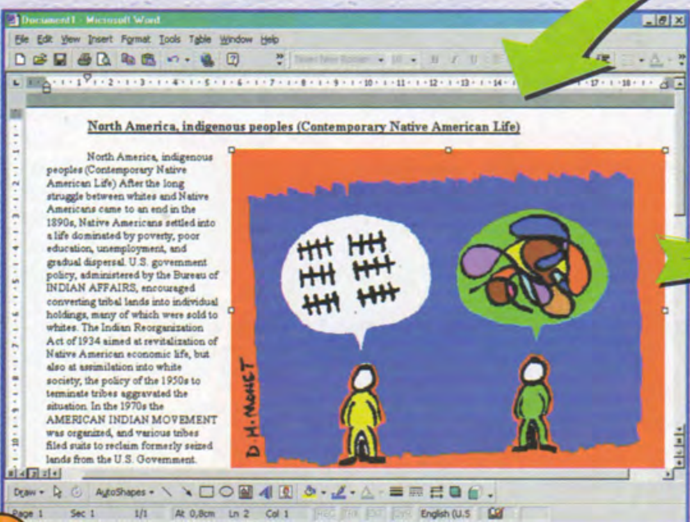
ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ ΤΗΣ Β. ΑΜΕΡΙΚΗΣ"



7 Στατιστικά δεδομένα για οτιδήποτε αφορά στον ιθαγενή πληθυσμό των Η.Π.Α. θα βρούμε στο site http://www.census.gov.



8 Επεξεργασία των στοιχείων με το Excel. Φτιάχνουμε πίτες και ραβδογράμματα.



9 Οι κατάλληλες εικόνες συνοδεύουν το κείμενό μας. Η συγκεκριμένη απεικονίζει τη διαφορά του δυτικού τρόπου σκέψης με τον ινδιάνικο.



10 Εισαγωγή των στατιστικών στο Word. Ακολουθεί η εκτύπωση του αριστουργήματός μας!



11 Στον Wizard του Power Point κατασκευάζουμε ένα generic project με on-screen presentation. Για background επιλέγουμε μία δική μας εικόνα.



12 Το Power Point στην υπηρεσία των ινδιάνων οπλαρχηγών! Συνδυάζουμε ηχογραφημένες πηγές και οπτικά ντοκουμέντα που βρήκαμε στο δίκτυο για μία τέλεια παρουσίαση...

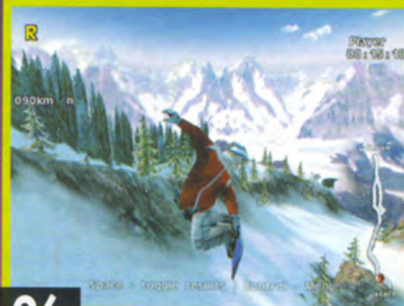
GAME CL



80 **Planescape: Torment**
Ενα RPG που εισάγει νέα standards στο χώρο του και βασίζεται στους κανόνες του AD&D.



92 **Traitors Gate**
Ενα κατασκοπευτικό adventure με άφθονο μυστήριο και πλοκή που θα σας καθηλώσει.



96 **Supreme Snowboarding**
Τι θα λέγατε για κούρσες στα χιόνια;



100 **Urban Chaos**
Θα μπορέσετε να βάλετε μια τάξη στο... χάος;



104 **Nations: Fighter Command**
O "General Fournistakis" σε νέες αερομαχίες!



108 **Rayman 2**
Ενα πολύ διασκεδαστικό platform-action game.

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Despec (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τα τρία τελευταία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	QUAKE 3 ARENA	114	97%
ACTION	UNREAL TOURNAMENT	114	96%
ACTION	INDIANA JONES 3D	113	94%
ACTION	SWAT 3	114	93%
ACTION	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	115	92%
ACTION	FREESPACE 2	113	92%
ACTION	TOMB RAIDER 4	114	90%
ACTION	DRAKAN	113	90%
ACTION	WHEEL OF TIME	115	85%
ACTION	NOCTURNE	113	85%
ADVENTURE	GABRIEL KNIGHT 3	113	99%
ADVENTURE	ATLANTIS 2	114	90%
ADVENTURE	STAR TREK: HIDDEN EVIL	113	90%
ADVENTURE	CLUEDO CHRONICLES	115	80%
ADVENTURE	THE GUARDIAN OF DARKNESS	113	70%
RPG	SEPTERRA CORE	115	90%
RPG	REVENANT	114	75%
SIMULATION	USAF	114	92%
SIMULATION	NBA LIVE 2000	114	92%
SIMULATION	M25 RACER	115	82%
SIMULATION	INTERSTATE 82	115	80%
SIMULATION	BASKETBALL MANAGER	113	
STRATEGY	PANZER GENERAL 3D	113	87%
STRATEGY	HOMEWORLD	115	86%
STRATEGY	PHARAOH	115	86%
STRATEGY	THEME PARK WORLD	114	86%
STRATEGY	ARMAGEDDON'S BLADE	114	85%
STRATEGY	CLOSE COMBAT 4	113	85%
STRATEGY	BLACK MOON CHRONICLES	115	82%
STRATEGY	SHADOW COMPANY	113	80%
STRATEGY	GORKY 17	115	77%
STRATEGY	CORSAIRS GOLD	115	77%

ROLE PLAYING GAME

PLANESCAPE TORMENT

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Δεν θυμάμαι πόσος καιρός έχει περάσει από τότε που είδα ένα τόσο πλούσιο και πρωτότυπο σενάριο. Προσέξτε, δεν μιλάμε για κάποιο adventure, αλλά για το τελευταίο RPG της Interplay. Το Planetscape: Torment είναι βασισμένο στους κανόνες των AD&D και στον πιο παράξενο και πρωτότυπο κόσμο που έχετε δει σε παιχνίδι του είδους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Interplay αποτελείται από δύο τμήματα, την Black Isle Studios, που μας έδωσε τα εκπληκτικά Fallout 1 και 2, και την Bioware η οποία, αφού σχεδίασε την περίφημη Infinity engine, έφτιαξε το Bladur's Gate και το expansion του, το Tales of the Sword Coast. Για την επόμενη παραγωγή της η Interplay είχε μία μοναδική ιδέα. Προσέλαβε τον εκπληκτικό παραγωγό του Das Schwarze Auge, Guido Henkel, και έδωσε στην Black Isle Studios τη νέα έκδοση της Infinity engine της Bioware. Σκοπός τους να φτιάξουν ένα RPG που θα βασίζεται στους κανόνες των AD&D και θα δημιουργούσε έναν καινούριο κόσμο στα Forgotten Realms. Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι το Planescape: Torment, το οποίο είναι -χωρίς καμία αμφιβολία- ένα από τα κορυφαία RPGs των τριών τελευταίων χρόνων.

ΕΤΑΙΡΙΑ
BLACK ISLE STUDIOS/INTERPLAY
(http://www.planetscape-torment.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 8x CD-ROM drive, 4MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 650MB στον σκληρό. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 4 CDs.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ως Advanced Dungeons & Dragons game το Planescape: Torment εξελίσσεται σε έναν πολύ παράξενο κόσμο που ονομάζεται Planescape. Πρόκειται για μία "ένωση" ξεχωριστών χωροδια-





Η περιοχή αυτή έχει από τα καλύτερα γραφικά του παιχνιδιού.



Σιγά σιγά σχηματίζεις την ομάδα σου.



Τι άλλο θα πεις εδώ από ένα "Ουάουυυυυυυ".

στάσεων, καθεμία από τις οποίες αποτελεί ένα μικρό "σύμπαν". Τα τέρατα που κατοικούν στις διαστάσεις αυτές έχουν τις δικές τους, ξεχωριστές ηθικές και φιλοσοφικές αρχές, υπακούοντας φυσικά στους βαθύτερους κανόνες των AD&D. Στο κέντρο του Planescape βρίσκεται η πόλη Sigil, η οποία αποτελεί ακόμη μία ξεχωριστή διάσταση (plane). Η επικοινωνία μεταξύ των ξεχωριστών διαστάσεων γίνεται μέσω των περίφημων Portals, οι οποίες είναι συνήθως ανενεργοί και απαιτούν ειδικά κλειδιά για να ενεργοποιηθούν.

Στο Planescape: Torment εσύ, ο χρήστης, παίρνεις το ρόλο ενός αθάνατου (αντίφαση κι αυτή) που αποκαλείται "The Nameless One". Οταν βρίσκεις τις αισθήσεις σου στο νεκροτομείο της πόλης Sigil δεν θυμάσαι τίποτα για το ποιος είσαι ή για το παρελθόν σου. Ετσι, σκοπός σου, αλλά και του παιχνιδιού, είναι ανακαλύψεις ποιος είσαι. Μια και είσαι αθάνατος, δεν μπορείς να πεθάνεις, τουλάχιστον όχι υπό κανονικές συνθήκες. Στη χειρότερη περίπτωση θα πέσεις σε κώμα και θα συνέλθεις σε ένα από τα ειδικά σημεία που υπάρχουν διάσπαρτα στο παιχνίδι.

Σχετικά νωρίς θα μάθεις ότι είσαι ένα σημαντικό πρόσωπο και ότι δεν πρέπει να αποκαλύψεις την κατάστασή σου σε κανέναν, γιατί υπάρχει ο κίνδυνος να το πληροφορηθεί η Lady of Pain. Με το που ξεκινά το παιχνίδι συναντάς τον πιο πιστό σύντροφό σου, τον Morte, ο οποίος στην πραγματικότητα δεν είναι τίποτα άλλο από μία "ιπτάμενη" νεκροκεφαλή.

Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να βγεις από το νεκροτομείο προκειμένου συνεχίσεις την αναζήτηση για τις απαντήσεις στα θεμελιώδη ερωτήματα που σε απασχολούν στις υπόλοιπες περιοχές.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι ίσως το πιο πλούσιο που έχω δει σε computer game. Σε αυτό τον τομέα παίρνει τα σκήπτρα και από τα adventures, τα οποία είναι τα κατ' εξοχήν story-based παιχνίδια. Το Planescape περιέχει αμέτρητες γραμμές κειμένου, είτε μέσω ανεπανάληπτων διαλόγων είτε μέσω περιγραφών, και διαθέτει πολλές πρωτοτυπίες στην εξέλιξη της ιστορίας αυτής καθ' εαυτής. Κάθε χαρακτήρας επιδρά διαφορετικά στη σεναριακή εξέλιξη, αλλά και διαμορφώνεται από αυτήν! Η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού, με τον αθάνατο ήρωα ο οποίος δεν θυμάται τίποτα και αναζητά το θάνατο για πολλούς και διάφορους λόγους, είναι ακόμη μία πρωτότυπη ιδέα, αφού ανατρέπει όλο το παραδοσιακό σκηνικό των computer games, στα οποία, ανεξαρτήτως είδους, αγωνίζεσαι να μείνεις ζωντανός, να μην πεθάνεις. Προσθέστε ότι το παιχνίδι διαθέτει αρκετά φινάλε και θα καταλάβετε γιατί είναι κυριολεκτικά ανεπανάληπτο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ ΟΜΑΔΑΣ

Αρχίζοντας το παιχνίδι, η φυλή και το φύλο του κεντρικού χαρακτήρα, του Nameless One, είναι σταθερά και δεν μπορείς να επιδράσεις καθόλου σε αυτά. Αντίθετα, σου δίνεται η δυνατότητα να προσθέσεις 21 character points στα βασικά χαρακτηριστικά σου, τα Strength (Str), Intelligence (Int), Dexterity (Dex), Constitution (Con), Wisdom (Wis) και Charisma (Chr). Ο ήρωας είναι από default ένας true neutral fighter. Στην πραγματικότητα είναι ένας τρίτου επιπέδου fighter, πρώτου επιπέδου thief και πρώτου επιπέδου mage. Μία από τις πρωτοτυπίες του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι, αν και ξεκινάς ως default χαρακτήρας, αργότερα και ανάλογα με τις πράξεις σου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα έχεις τη δυνατότητα να αλλάξεις είτε σε thief είτε σε mage. Ναι, είναι το πρώτο παιχνίδι όπου, αντί να δημιουργείς έναν χαρακτήρα του οποίου η προσωπικότητα θα επιδρά καθοριστικά στη δράση του παιχνιδιού, συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο. Οι πράξεις σου, μέχρι ένα σημείο του παιχνιδιού, θα επιδράσουν με τέτοιον τρόπο στην εξέλιξη της δράσης, ώστε αυτή με τη σειρά της θα καθορίσει σε



Τέρατα και εξαιρετικά γραφικά.

HINTS & TIPS

✔ Αν έχεις τη δυνατότητα, κάνε πλήρες install του παιχνιδιού στο σκληρό δίσκο σου. Φυσικά, θα χρειαστείς περίπου 2,6GB ελεύθερο χώρο!

✔ Να είσαι πολύ επιφυλακτικός στην αγορά πολύ ακριβών spells για τους συντρόφους σου, ειδικά από το 5ο επίπεδο και πάνω.

✔ Αν θέλεις ο χαρακτήρας σου να αλλάξει σε mage ή thief, τότε πήγαινε αμέσως στη Rag-pickers Square, στην αρχή του παιχνιδιού, και προσπάθησε να βρεις τον Old Mebbeth ή τους Yellow-Fingers.

✔ Να μιλάς στους συντρόφους σου κάθε τόσο, διότι θα σου δείχνουν διάφορα τρικ ώστε να ανεβάσεις τα χαρακτηριστικά σου, αλλά και να αποκτήσεις περισσότερες ευκαιρίες για να θυμηθείς διάφορα γεγονότα που σε αφορούν, τα οποία θα ανεβάσουν τα experience points σου.

✔ Ολοι οι NPC που έχουν παράξενα ονόματα θα ανακατευτούν σε κάποια αποστολή, πρωτεύουσα ή δευτερεύουσα, και γι' αυτό είναι καλό να θυμάσαι πού τους πρωτοείδες.

✔ Τα Wisdom και Intellect είναι πολύ σημαντικά χαρακτηριστικά, ακόμη και για έναν warrior. Οσο πιο ψηλά είναι αυτά, τόσο περισσότερες συζητήσεις θα κάνεις και περισσότερες ευκαιρίες για να θυμηθείς διάφορα γεγονότα σχετικά με το ποιος είσαι θα έχεις. Πρόσεξε όμως γιατί στην περίπτωση αυτή χρειάζονται μίνιμουμ 15 πόντοι στα Wisdom and Intellect.

✔ Είναι πολύ σημαντικό να προσπαθείς να ολοκληρώνεις όσες περισσότερες υποαποστολές ή παράλληλα quests μπορείς, μια και αυτά σου δίνουν πολύ περισσότερους πόντους εμπειρίας αλλά και άνοδο των μόνιμων χαρακτηριστικών σου από το να τριγυρνάς και να σκοτώνεις τα διάφορα τέρατα που υπάρχουν.

✔ Προσπάθησε να μαζεύεις όσο περισσότερα healing εφόδια μπορείς, μια και είναι φθηνά και θα σου δώσουν πολύτιμο χρόνο.



Η οθόνη όπου δημιουργείς το χαρακτήρα σου.

ποιον χαρακτήρα θα μετατραπεί ο ήρωας. Ετσι, χρειάζεται μεγάλη προσοχή στο πού θα βάλεις τους 21 αυτούς πόντους. Πρέπει να γνωρίζεις, πάντως, ότι τόσο το Intelligence όσο και το Wisdom είναι τα πιο βασικά χαρακτηριστικά στο παιχνίδι, ανεξαρτήτως χαρακτήρα. Τούτο διότι επιδρούν άμεσα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Βοηθούν καθοριστικά στο να πάρεις σχεδόν όλα τα quests που υπάρχουν, ενώ θα ξεφύγεις από πάρα πολύ δύσκολες καταστάσεις μέσω της ικανότητας αντίληψης που διαθέτεις και των σωστών διαλόγων. Ναι, το Planetscape δεν συνιστάται στους αιμοδιψείς παίκτες. Οσοι προτιμάτε το Diablo, δεν έχετε παρά να περιμένετε το Nox της Westwood. Ενημερωτικά, εγώ κατένειμα τους 21 επιπλέον πόντους στον Nameless One ως εξής:

Str: 12 Int: 15 Wis: 15 Dex: 15 Con: 9 Chr: 9

Οταν ο ήρωας φτάσει στα επίπεδα 7 και 12 σε μία κλάση, παίρνει τα λεγόμενα characteristic bonuses, μέσω των οποίων θα γίνει η "ειδίκευση" του σε μία από τις τρεις υπάρχουσες κλάσεις. Προσωπικά συνιστώ να πάρεις το πρώτο bonus (του Level 7) ως fighter και το bonus του Level 12 ως mage. Για να πετύχεις την αλλαγή χαρακτήρα, πρέπει να βρεις τους ειδικούς εκπαιδευτές που υπάρχουν στο παιχνίδι για το σκοπό αυτό.

Μαζί με τα χαρακτηριστικά αναπτύσσεται και το Alignment σου. Επιλέγοντας να βοηθήσεις ή να βλάψεις έναν χαρακτήρα, αλλά και αν θα ακολουθήσεις ή όχι τους νόμους μία περιοχής, αυτό έχει άμεση επίδραση στο Alignment σου. Το θετικό της ιστορίας είναι ότι αυτό συμβαίνει με μοναδικό τρόπο μέσα από τους προσφερόμενους διαλόγους.

Συνολικά μπορείς να έχεις στην ομάδα σου μέχρι 6 χαρακτήρες. Εδώ χρειάζεται προσοχή γιατί, αν το Alignment σου είναι τελείως διαφορετικό με το αντίστοιχο κάποιου άλλου χαρακτήρα, τότε είναι πολύ πιθανό ο χαρακτήρας αυτός να φύγει από την ομάδα σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού συνεχίζουν την παράδοση που δημιούργησε το Baldur's Gate. Τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και οι φίλοι των Fallout θα βρουν εδώ ό,τι περίμεναν μόνο στα πιο τρελά όνειρά τους. Οι χώροι είναι δοσμένοι με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια, η δε ποικιλία τους δείχνει ότι οι δημιουργοί βρίσκονταν σε πολύ μεγάλα κέφια. Γενικά ο "μαύρος" κόσμος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρικός. Τα τέρατα ξεπερνούν κάθε προσμονή, τόσο με το σχεδιασμό τους όσο και με το animation και τις κινήσεις τους. Σημειώστε ότι αυτό επιτυγχάνεται χωρίς να απαιτείται ειδική 3D accellerator κάρτα γραφικών. Ισως το πιο δυνατό σημείο της γραφικής απόδοσης του κόσμου του Planescape είναι τα ειδικά εφέ που έχουν προστεθεί όταν κάνεις τα διάφορα spells. Πρόκειται για μία απίθανη εμπειρία, κυριολεκτικά χαζεύεις με αυτά που βλέπεις.

Ο ήχος στην αρχή δεν εντυπωσιάζει ιδιαίτερα. Προχωρώντας όμως λίγο το παιχνίδι, γίνεσαι μάρτυρας μίας ιδιαίτερα αξιόλογης background μουσικής. Τα διάφορα ηχητικά εφέ, κυρίως αυτά που αφορούν στις μάχες και τα διάφορα spells, είναι σπουδαία, όπως και οι φωνές-ομιλίες των χαρακτήρων. Γενικά ο ήχος του παιχνιδιού, χωρίς να είναι κάτι το ξεχωριστό, θα ικανοποιήσει κάθε χρήστη.



Μιλώντας με τον Dhall θα μάθεις πολύτιμες πληροφορίες.

Ο χειρισμός έχει απλοποιηθεί αρκετά σε σχέση με τον αντίστοιχο του Baldur's Gate. Η Infinity engine έχει βελτιωθεί σε πολλά σημεία. Τα γραφικά είναι σχεδόν full screen, μόνο στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μία ειδική μπάρα, η οποία περιλαμβάνει μία σειρά από menus και icons του παιχνιδιού. Εδώ θα βρεις τα πορτρέτα-icons των 6 μελών της ομάδας σου, μαζί και το δικό σου, αλλά και τα icons για την ενιαία κίνησή τους, τους σχηματισμούς με τους οποίους η ομάδα θα κινείται στους χώρους, αλλά και icons για τα inventory, οθόνες με τα στατιστικά των χαρακτήρων, το ημερολόγιό σου (ένα από τα καλύτερα ημερολόγια που έχω δει σε computer

game, μια και δείχνει οτιδήποτε έχεις δει μέχρι το σημείο όπου βρίσκεσαι στο παιχνίδι), την Option screen, που περιέχει όλες τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού, αλλά και τα Save\Load\Quit, το Rest κ.λπ. Κινείσαι στην οθόνη κάνοντας απλώς αριστερό κλικ στο σημείο όπου θέλεις να πας, ενώ κάνοντας δεξί κλικ με το mouse κάπου στην οθόνη εμφανίζεις ένα ειδικό icon που περιέχει όλα τα icons-λειτουργίες του παιχνιδιού. Από εδώ (ή μέσω ενός προεπιλεγμένου πλήκτρου) θα χειρίζεσαι τις μάχες, τα spells κ.λπ. Το σύστημα γενικά λειτουργεί αρκετά καλά, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάζει κάποια προβλήματα. Τα πιο σημαντικά από αυτά έχουν να κάνουν με το λεγόμενο pathfinding των χαρακτήρων σου. Πολύ συχνά μπλοκάρουν ένας τον άλλο, και σε κρίσιμες μάχες αυτό μπορεί να αποδειχτεί καταστροφικό. Αρκετές φορές κατά τη διάρκεια μίας μάχης θα χρειαστεί να κινήσεις manually κάποιους χαρακτήρες για να ξεμπλοκαριστεί η κατάσταση. Επίσης, αν και δοκίμασα το παιχνίδι σε έναν Pentium 2 στα 350MHz, όταν έβαλα τους χαρακτήρες να τρέχουν αντί να περπατούν, για να κάνω πιο γρήγορα, τότε το σύστημα συχνά ψιλοκολλούσε και η κίνηση γινόταν σπαστή.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ

Οι φίλοι των Fallout 1 και 2, αλλά και γενικότερα οι φίλοι των turn based μαχών, σε αυτό τον τομέα έχουν χάσει. Οι μάχες στο παιχνίδι γίνονται σε real time και απαιτούν μεγάλη αυτοσυγκέντρωση από το χρήστη, ειδικά όταν ελέγχει μία μεγάλη ομάδα. Η μεγάλη διαφορά με το Baldur's Gate είναι ότι εδώ δεν υπάρχει, κακώς κατά τη γνώμη μου, το περίφημο AI των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια των μαχών, το οποίο επέτρεπε στο χρήστη να ορίσει συγκεκριμένα scripts για τη γενικότερη συμπεριφορά του στις μάχες. Επαναλαμβάνω ότι στο Planescape οι μάχες εξελίσσονται σε real time mode και η μοναδική παρέμβαση που μπορεί να κάνει ο χρήστης στο χρόνο των μαχών είναι να ενεργοποιήσει κάποια από τα modes του Pause. Για να καταλάβεις τι εννοώ, πήγαινε μέσω του icon Option screen (μάλλον μία δισκέτα) στην επιλογή Gameplay options. Εδώ κάνε κλικ στο Autopause options και θα περάσεις σε μία νέα οθόνη, όπου, διαλέγοντας κάποια από τα (ή ένα ή και όλα μαζί) Character Hit, Character Inured, Character Dead, Character Attacked,

Η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού, με τον αθάνατο ήρωα ο οποίος δεν θυμάται τίποτα και αναζητά το θάνατο για πολλούς και διάφορους λόγους, είναι ακόμη μία πρωτότυπη ιδέα, αφού ανατρέπει όλο το παραδοσιακό σκηνικό των computer games, στα οποία, ανεξαρτήτως είδους, αγωνίζεσαι να μείνεις ζωντανός, να μην πεθάνεις.



Δίνοντας το thread και το embalming fluid στην Ei-Vene.

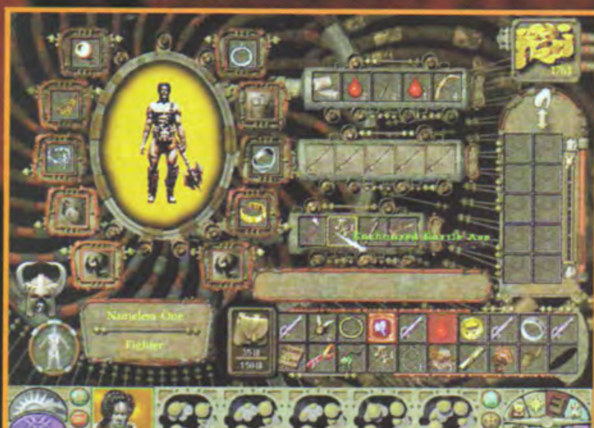
Weapon Unusable, Tagret Gone, End of Round κ.λπ., το πρόγραμμα θα σταματήσει αυτόματα τη μάχη ανάλογα με το τι έχεις διαλέξει. Προσωπικά δεν τσέκαρα κανένα από όλα αυτά, όταν ήξερα ότι οι μάχες δεν θα είναι ιδιαίτερα δύσκολες, ή τσέκαρα μόνο το End of Round στις πιο δύσκολες μάχες. Οι στιγμές που ενδείκνυνται για να "παγώνεις" τη μάχη είναι όταν θέλεις να κάνεις κάποιο κρίσιμο spell ή να χρησιμοποιήσεις τη special ability ενός από τους χαρακτήρες της ομάδας σου.

Άλλη μία σημαντική διαφορά με το Baldur's Gate είναι ότι εδώ πρέπει να ξεχάσεις στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό τις μάχες εξ αποστάσεως. Αν θέλεις να κερδίζεις τις μάχες, τότε πολύ απλά πρέπει τα χέρια σου να γεμίσουν με αίμα, δηλαδή να δίνεις μάχες εκ του συστάδην.

Το αρνητικό σημείο των real time μαχών στο Planescape είναι το να προσπαθείς να κάνεις τα επιθετικά spells, όταν σ' την "πέφτουν" πολύ γρήγορα οι εχθροί σου και από κοντινές αποστάσεις, με αποτέλεσμα να έχουν βρεθεί



Το νέο σου journal καταγράφει όλα όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι, παρέχοντας έτσι πολύτιμες πληροφορίες.



Δείγμα του inventory σου.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ

1. ΠΩΣ ΘΑ ΒΑΛΕΙΣ ΤΟΝ DAK'KON ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ.
Τον Dak'kon θα τον βρεις στο The Smoldering Corpse Bar στο SE μέρος του Hive. Μίλησέ του και θα προσφερθεί να προστεθεί στην ομάδα σου.

2. ΠΩΣ ΘΑ ΒΑΛΕΙΣ ΤΗΝ ANNAH ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ.
Δεν θα δεχτεί να μπει στην ομάδα σου την πρώτη φορά που θα τη συναντήσεις. Οταν όμως φέρεις την Bronze Sphere στον Pharo, τότε θα ενταχθεί αυτόματα σε αυτήν.

3. ΠΩΣ ΘΑ ΒΑΛΕΙΣ ΤΗ FALL-FROM-GRACE ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ.
Η Grace είναι η ιδιοκτήτρια του Brothel for Slating Intellectual Lusts στο Clerk's Ward. Θα δεχτεί να σου μιλήσει αφού συναντήσεις όλους τους σπουδαστές της. Σημείωσε ότι είσαι ο δέκατος σπουδαστής της.

4. ΠΩΣ ΘΑ ΒΑΛΕΙΣ ΤΟΝ IGNUS ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ.
Πρέπει πρώτα να φέρεις το Decanter of Endless Water στο The Drowned Nations και να μάθεις την power word του από τη Nemelle στο Clerk's Ward. Τώρα πια μπορείς να πας και να ελευθερώσεις τον Ignus, οπότε και θα μπει στην ομάδα σου.

5. ΠΩΣ ΘΑ ΒΑΛΕΙΣ ΤΟΝ NORDOM ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ.
Πρώτα πρέπει να μπεις στο Rubikon χρησιμοποιώντας το Modron Cube. O Nordom βρίσκεται κάπου στο Rubikon.

6. ΠΩΣ ΘΑ ΒΑΛΕΙΣ ΤΟΝ VHAILOR ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ.
O Vhailor μπορεί να βρεθεί μόνο αφού ελευθερώσεις τον Trias, από τις αλυσίδες του. Βρίσκεται στο σημείο "behind the portal", έτσι πρόσεξε να τον συναντήσεις προτού μπεις στην portal.

7. Η ΙΠΤΑΜΕΝΗ ΝΕΚΡΟΚΕΦΑΛΗ MORTE ΘΑ ΜΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ ΜΕ ΤΟ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

σώμα με σώμα προτού εσύ προλάβεις να ολοκληρώσεις το casting του spell σου.



Ο ήρωας του παιχνιδιού, ο Nameless One.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι εκπληκτική από κάθε πλευρά. Τα γραφικά των διάφορων planes, το σενάριο και οι απίστευτοι διάλογοι, σε συνδυασμό με τα εντυπωσιακά τέρατα και τα εφέ, απογειώνουν κυριολεκτικά το παιχνίδι, δημιουργώντας ένα υπερ-εθιστικό RPG, που ξετρελαίνει όποιον ασχοληθεί μαζί του.

Η δράση του είναι πολύ πλούσια και σε συνδυασμό με μία μοναδικού χαρακτήρα καινοτομία που διαθέτει κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίζει στον τομέα αυτό από οτιδήποτε άλλο έχετε δει μέχρι τώρα. Οπως προανέφερα, ανάλογα με το πώς διαθέτεις τους 21 επιπλέον πόντους σου στη δημιουργία του χαρακτήρα σου, θα κινηθείς μέσα στο παιχνίδι. Ετσι, έχεις τη δυνατότητα, ως γνήσιος πολεμιστής, να εξοντώνεις οτιδήποτε βλέπεις να κινείται μπροστά σου. Σημειωτέον, όμως, ότι κάτι τέτοιο μπορεί να σου προκαλέσει προβλήματα με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σου. Εχεις όμως τη δυνατότητα, χρησιμοποιώντας όλες τις ικανότητες της διπλωματίας, να ξεγλιστράς από τις διάφορες καταστάσεις, χωρίς να χρειάζεται να σκοτώνεις συνεχώς. Πρέπει δηλαδή να διαθέτεις Intelligence και Wisdom σε ικανοποιητικό επίπεδο. Συζητώντας και χειριζόμενος με κατάλληλο τρόπο την κουβέντα, μπορείς να έχεις σε πάρα πολλές περιπτώσεις ακόμη καλύτερα αποτελέσματα. Σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημάνουμε ακόμη μία καινοτομία των δημιουργών, τους οποίους πρέπει να συγχαρούμε. Εχουν προβλέψει να δίνουν πολύτιμα experience points ή και πόντους στα μόνιμα χαρακτηριστικά σου, αν κατορθώσεις να περάσεις διάφορες καταστάσεις μέσω του διαλόγου. Δηλαδή το Planescape δεν είναι ένα hack and slash RPG, όπως πολλά άλλα που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό, αλλά ένα από τα πιο κλασικά RPGs του είδους.

Κατά τη διάρκεια της δράσης του πρέπει να προσέξεις καλά τις πράξεις σου, μια και αυτές θα καθορίσουν τελικά το Alignment σου. Ανάλογα δε με το Alignment σου, το παιχνίδι θα ανταποκριθεί διαφορετικά στις πράξεις σου. Ισως ακούγεται υπερβολικό ή τρελό, αλλά -πιστέψτε με- έτσι ακριβώς είναι. Είναι μάλλον το πρώτο παιχνίδι όπου η δράση σου διαμορφώνει με έναν μοναδικό τρόπο την προσωπικότητά σου αλλά και τον περιβάλλοντα κόσμο σου. Ετσι, αν οι πράξεις σου είναι chaotic ή evil, το παιχνίδι θα είναι διαφορετικό, τόσο ως προς την επικοινωνία σου με τους διάφορους NPC χαρακτήρες και τη συμπεριφορά τους απέναντι σου όσο και ως προς τις αναμνήσεις που θα έχεις στη διάρκεια της εξέλιξης του παιχνιδιού. Αν είσαι υπομονετικός και γενικά όχι παράλογα βίαιος χαρακτήρας, τότε το παιχνίδι θα σε ανταμείψει με αρκετά επιπλέον quests, που διαφορετικά δεν θα τα δεις, πολλές σκηνές αναμνήσεων, αλλά και πολύ θετική ανταπόκριση από τους υπόλοιπους χαρακτήρες.



Εδώ θα βρεις το πρώτο σου όπλο, το Scalpel.

Σε αυτό το σημείο θέλω να κάνω μία παρατήρηση που ίσως στενοχωρήσει αρκετούς. Μπορεί το παιχνίδι να κρίθηκε κατάλληλο για παιδιά 10 ετών και άνω, κατά τη γνώμη μου όμως το περιβάλλον του είναι ακατάλληλο για τις συγκεκριμένες ηλικίες, άσχετα με το αν στην τηλεόραση βλέπουν δέκα φορές χειρότερες εικόνες. Η σχετικά "ψιλοαρρωστημένη" ατμόσφαιρα του Planescape: Torment μπορεί να γοητεύει τους περισσότερους φίλους των λεγόμενων μεταπυρηνικών κόσμων, προσωπικά όμως πιστεύω ότι απευθύνεται σε ηλικίες 17 ετών και άνω.

Τελειώνοντας, θέλω να κάνω μερικές ακόμη επισημάνσεις: Η διάρκεια του Planescape: Torment είναι μικρότερη μεν από την αντίστοιχη του Baldur's Gate, αλλά πολύ μεγαλύτερη από αυτήν των Fallout 1 και 2. Εκτιμώ ότι ένας



Κάνοντας δεξί κλικ εμφανίζεται το ειδικό menu που περιέχει όλες τις δυνατές λειτουργίες. Το zombie που είναι στο κάτω μέρος της φωτογραφίας έχει το κλειδί που χρειάζεσαι για να βγεις από το δωμάτιο αυτό.



Αυτό λέγεται μάχη, δηλαδή πραγματικός χαμός.

μέσος χρήστης θα χρειαστεί γύρω στις 70 ώρες παιχνιδιού για να το τελειώσει, με την προϋπόθεση ότι δεν θα φτάσει μέχρι τη μέση και μετά θα το ξαναρχίσει γιατί δεν του άρεσε η εξέλιξη του χαρακτήρα του. Πιστεύω ότι η σχέση κόστους/ωρών ψυχαγωγίας είναι υπερικανοποιητική για κάθε ενδιαφερόμενο. Αυτά βλέπω και το έχω ρίξει στα RPGs, αφού τα adventures έχουν παραγίνει εύκολα, με ελάχιστες εξαιρέσεις, όπως τελευταία με τα Gabriel Knight 3 και το Traitors Gate.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξυπνάς στο νεκροτομείο της πόλης και προτού καλά καλά προλάβεις να σταθείς στα πόδια σου, σου την "πέφτει" μία ιπτάμενη νεκροκεφαλή, ο Morte. Συζητώντας προσεκτικά μαζί του θα πάρεις τις πρώτες πληροφορίες και θα γίνει το πρώτο μέλος της ομάδας σου.



Δείγμα από τα εφέ των spells.

Η πρώτη κίνηση είναι να βρεις το πρώτο όπλο σου, το Scalpel. Ψάξε όλα τα ράφια μέχρι να το βρεις. Δεν ξέρω αν είναι random η τοποθεσία του, αλλά εγώ το βρήκα στο τραπεζάκι δίπλα στην πάνω και αριστερά όπως κοιτάς πόρτα. Αφού το πάρεις, μέσω της οθόνης του inventory βάλ' το στο χέρι σου έτσι ώστε να εξοπλιστείς με αυτό. Τώρα, το αν θα σκοτώσεις ή όχι τα τρία zombies είναι δικό σου θέμα. Πάντως το ένα ή τα δύο από αυτά κουβαλάνε πάνω τους πολύτιμα Bandages. Προσωπικά τα σκότωσα και τα τρία, και στο ένα από αυτά βρήκα και το κλειδί που είναι απαραίτητο για να ανοίξεις την επάνω και αριστερά πόρτα. Μπορείς, μιλώντας μαζί τους μέσω της κατάλληλης επιλογής, να δεις ποιο κουβαλά το κλειδί και να σκοτώσεις μόνο αυτό ή να κάνεις ό,τι άλλο θέλεις.



Μερικές φορές δεν έχεις άλλη επιλογή από το να τρέξεις με όση δύναμη σου απομένει.

Βγαίνοντας έξω θα έχεις τις δύο πρώτες αποστολές σου, τις οποίες δεν θα μπορέσεις να ολοκληρώσεις έτσι εύκολα (να βρεις τον "Pharod" και το χαμένο ημερολόγιό σου).

Στο επόμενο δωμάτιο εξέτασε το Zombie 965 και προχώρησε προς τα Βόρεια, μια και δεν έχεις τι άλλο να κάνεις εδώ. Στο επόμενο δωμάτιο μπορείς να πάρεις ένα Receiving Room Log Book από ένα γραφείο, ενώ ένα άλλο περιέχει μερικά fist irons και λίγα coppers. Εξέτασε το corpse 396 και θα πάρεις μερικά επιπλέον Bandages. Μπορεί, χρησιμοποιώντας το Scalpel σου στο Zombie 1201, να βρεις ένα σημείωμα και να πάρεις επιπλέον 250 xp. Χρησιμοποίησε το σημείωμα (ενώ κοιτάς το περιεχόμενό του κάνε κλικ, στο icon USE που εμφανίζεται στο κάτω μέρος του). Θα δεις μία σειρά κωδικών. Η σωστή σειρά είναι: upper right, lower right, upper left και upper right. Θα πάρεις 250 xp και ένα Triangle Earring. Η συνέχεια στις οθόνες σας ...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	90

97



Μάλλον το κορυφαίο RPG των τελευταίων δώδεκα μηνών. Διαθέτει την ατμόσφαιρα του Fallout 2 και την game engine και την ποιότητα των γραφικών του Baldur's Gate. Βασίζεται σε ένα από τα καλύτερα σενάρια που έχω δει σε computer game και έχει πολύ πλούσια όσο και πρωτότυπη δράση. Δείτε το οπωσδήποτε.

DISCIPLES
SACRED LANDS

Σε διάψευση της άποψης που έλεγε ότι τα turn based strategies αργά ή γρήγορα θα εξαφανιστούν, αυτά κρατούν μία σταθερή θέση στο προσκήνιο. Μπορεί να μην έχουν έως τώρα σημειώσει την τεράστια επιτυχία των RTS, ωστόσο έχουν κερδίσει πολλούς φανατικούς οπαδούς, οι οποίοι τα διατηρούν ζωντανά. Ο turn based τίτλος της χρονιάς που πέρασε ήταν, κατά τη γνώμη μου, το Heroes 3 μαζί με το εκπληκτικό Age of Empires II. Οπως ήταν αναμενόμενο, οι επίδοξοι διάδοχοί του άρχισαν σιγά σιγά να βγαίνουν στην επιφάνεια. Το Disciples, λοιπόν, είναι ένα παιχνίδι που, αν και αρχικά θυμίζει τα HOMM, με μια δεύτερη ματιά φανερώνει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, τα οποία μάλιστα το κάνουν να διεκδικεί μία καλή θέση στους ετήσιους καταλόγους των πωλήσεων.

ΕΤΑΙΡΙΑ
STRATEGY FIRST

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 166, 32MB RAM, DirectX συμβατή SVGA, DirectX συμβατή κάρτα ήχου, 70MB ελεύθερα στο σκληρό, 4x CD-ROM drive, modem 28,8Kbps για multiplayer

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο βασικός λόγος για τον οποίο θεωρώ ότι τα turn based strategies δεν έχουν παρουσιάσει τα hits των RTS αφορά στο ότι είναι πολύ πιο δύσκολα, τόσο στη σύλληψη όσο και στην εκτέλεσή τους από τους προγραμματιστές. Οταν η θύελλα που ονομάζεται Command and Conquer ξέσπασε και ακολουθήθηκε από την επίσης τεράστια επιτυχία του Warcraft 2, οι εταιρίες που ήθελαν να μπουν στο χορό των RTS (και των εκατομμυρίων) βρήκαν ήδη καλλιεργημένο έδαφος, το οποίο εκμεταλλεύτηκαν στο έπακρο, παρουσιάζοντας μέχρι σήμερα έναν πραγματικό κυκεώνα από C&C-clones. Σε τέτοιο σημείο που οι αγνοί φίλοι των strategies έχουν αρχίσει να κουράζονται. Τόσα χρόνια τώρα, κανένας επιτυχημένος τίτλος δεν έχει διαχωρίσει τη φιλοσοφία του από την αντίστοιχη του C&C και του Warcraft.


Σκληρή μάχη μεταξύ Legions of the Damned και Mountain Clans.


Οι Mage Lords των Mountain Clans έχουν την ιδιότητα να... προσγειώνουν κοτρόνες στα κεφάλια των άτυχων εχθρών τους.

Εξαιρούνται φυσικά τα πολύ καλά Myth, Dark Omen, Caesar και Settlers και οι μιμητές τους, με τα δύο τελευταία όμως να αποτελούν ουσιαστικά ξεχωριστή κατηγορία παιχνιδιών στρατηγικής (progressive strategies). Αντίθετα, τα turn based έχουν να παρουσιάσουν ως μεγάλες επιτυχίες μόνο τα Heroes, τα Civilization (του θεού Sid!), τα X-Com, άντε και κανένα Master of Orion 2, Lords of the Realm και Colonization, παιχνίδια χαρακτηριστικά, με τεράστια δουλειά πίσω τους, τόση που πιθανώς να αποθάρρυναν κάθε επίδοξη νέα εταιρία. Μόνο η βάση δεδομένων, για παράδειγμα, του Master of Orion 2 φαντάζει σχεδόν αχανής! Από την άλλη, είναι απόλυτα φυσικό κάθε επερχόμενο turn based να βασίζεται, πολύ ή λίγο, στην πλατφόρμα των προαναφερόμενων επιτυχιών, αντί να προσπαθεί να παρουσιάσει μία εντελώς δική του, όπως το δήθεν νέο Birth of the Federation που ουσιαστικά είναι ένα Master of Orion με στοιχεία Star Trek.

Το Disciples, όμως, ξεφεύγει από την ανωτέρω γενίκευση. Φιλότιμα προσπαθεί να δημιουργήσει έναν δικό του επιτυχημένο κόσμο, να προσφέρει κάτι το διαφορετικό από όσα έχουν δει τα μάτια μας. Σε πολλά σημεία τα καταφέρνει και μάλιστα με τον καλύτερο τρόπο. Άλλες φορές, όμως, αποτυγχάνει πανηγυρικά.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση είναι η απλούστερη δυνατή. Οι μεγάλοι Λόρδοι είχαν προβλέψει μια μάχη για την κυριαρχία. Τα δημιουργήματά τους ήταν έτοιμα γι' αυτό το σκοπό: τέσσερις φυλές, τέσσερις στρατοί ακόνιζαν τα ξίφη τους (και έκαναν επανάληψη τα spells τους!). Μόλις τελειώσει η επερχόμενη αιματοχυσία, μόνο οι αληθινοί πρωταθλητές θα έχουν μείνει ζωντανοί. Η γη θα έχει μεταμορφωθεί, η γνώση θα έχει κατακτηθεί σε σημείο πέρα από κάθε φαντασία, η δύναμή τους θα έχει ενισχυθεί από τα πανάρχαια artifacts των προγόνων τους και οι εχθροί τους δεν θα υπάρχουν πια.

Αυτή είναι με λίγες λέξεις η υπόθεση του Disciples, η σύλληψη της οποίας απαιτεί δύο λεπτά, χωρίς καν να ζορίσει κάποιος το μυαλό του. Τα ίδια και τα ίδια. Ανοίγουμε στα γρήγορα ένα Tolkien-based βιβλίο ή τέλος πάντων κάτι τέτοιο, βρίσκουμε 4 πέρα για πέρα τυπικές φυλές, παραποιούμε ορισμένα ονόματα και, voilà, το σεναριακό υπόβαθρο ενός computer game! Επιεικώς απαράδεκτο. Εκτός του ότι το manual δεν ρίχνει καθόλου φως στην υπόθεση, το ίδιο το παιχνίδι δεν προωθεί την -όπως θέλει να λέγεται- επική αναμέτρηση. Αντίθετα, ...πετάει λίγα απλούστατα objectives, εξηγεί πέντε πράγματα στα briefings, και αυτό ήταν όλο! Από κάποιο σημείο και μετά, μάλιστα, είχα χάσει κάθε ελπίδα για μία σεναριακή ανατροπή, για ένα ενδιαφέρον briefing, για κάτι καινούριο τέλος πάντων, ώστε ούτε καν πρόσεχα τον computerized αφηγητή πριν από και μετά κάθε σενάριο (άντε, τελείωνε!). Η μοναδική στιγμή που ανανεώθηκε το ενδιαφέρον μου ήταν στο campaign των Legions of the Damned (μία εκ των 4 φυλών του παιχνιδιού), όπου στα briefings δίνονται αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία για την ιστορία του κόσμου του Disciples.

ΟΙ ΦΥΛΕΣ ΤΟΥ DISCIPLES

Οι φυλές που θα αναμετρηθούν για την τελική κυριαρχία είναι 4: η Empire,



Οι Humans της Empire τσακίζουν τους Undead σε μία κλασική Life vs Death fantasy αναμέτρηση.

η αυτοκρατορία των ανθρώπων δηλαδή, οι Mountain Clans, που αποτελούνται από σκληροτράχηλα Dwarves, οι Legions of the Damned, κοινώς οι τυπικοί διαβόλοι και τριβόλοι, και, τέλος, οι αγαπημένοι μου (τώρα γι' αυτό μη ζητάτε εξηγήσεις) Undead. Αντίθετα με το πάμφτωχο σενάριο, σε ό,τι αφορά τις φυλές το παιχνίδι είναι σαφώς προσεγμένο. Ετσι, τα Dwarfs εμφανίζονται όπως τα γνωρίζουμε σε κάθε fantasy κόσμο, δηλαδή σκληρά και γενικά... τρελαμένα με τις γενειάδες τους. Επίσης, είναι αληθινά κτήνη στις μάχες, δύναμη που αντλούν από τους πανάρ-



Αγοράζοντας spell από μία χμμ... spell-έμπορο.

χαιους προγόνους τους (πάντως, βοηθάνε και λίγο οι υπερφυσικοί μύες τους!). Η Empire, τώρα, είναι η τυπική fantasy ανθρώπινη αυτοκρατορία. Με τους ιππότες, τους μάγους και τους Clerics της προσπαθεί να τα βάλει με τις ασταμάτητες ορδές του κακού. Πρώτα ενάντια στους δαιμονισμένους, που αποτελούνται από όλα εκείνα τα υπέροχα πλασματάκια που θα έκαναν γνωστό κανάλι να αφιερώσει ίσως και 20 λεπτά από το δελτίο ειδήσεών του στο Disciples, και στη συνέχεια ενάντια στους απέθαντους (Undead), που αποτελούν ίσως την πιο ατμοσφαιρική φυλή του παιχνιδιού, γεμάτη κάθε είδους πλάσματα της νύχτας. Γενικά νομίζω ότι έχει γίνει καλή δουλειά σε ό,τι αφορά τόσο το look κάθε φυλής (κρίμα για τη σεναριακή φτώχια που ανέφερα πιο πάνω) όσο και τα units της, που -όπως θα διαπιστώσετε- είναι ποικίλα και αρκετά έξυπνα.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ DISCIPLES

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν 3D κόσμο με θάλασσες, δάση, βουνά κ.λπ. Κοινώς φανταστείτε ένα 3D Heroes of Might and Magic. Η γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού επίσης θυμίζει Heroes, μια και σκοπός σας είναι να επεκταθείτε κυριεύοντας τα εχθρικά κάστρα, να μάθετε νέα spells, να φτάσετε τους ήρωές σας σε κάποιο ικανοποιητικό level και να κάνετε τα upgrades που αντιστοιχούν στα creatures σας, εφόσον όμως αυτά συγκεντρώσουν τα απαραίτητα xps (εδώ έχουμε διαφοροποίηση από τα Heroes). Κάθε φυλή ξεκινάει με ένα κάστρο-πρωτεύουσα, το οποίο διαθέτει τη δική του διαφορετική εμφάνιση αλλά και τον δικό του



Κάνοντας research τα spells της Empire.

"μην αγγίζετε" ήρωα για να το προστατεύει. Μην κάνετε όνειρα, όμως, μια και ο εν λόγω κύριος δεν μπορεί να απομακρυνθεί ούτε βήμα από το κάστρο. Ο ρόλος του είναι να προστατεύει την πόλη-πρωτεύουσα από όποιον αδαή κάνει το λάθος να της επιτεθεί. Τέρμα πια οι ανησυχίες του τύπου "μην μου την πέσουν στο αφύλαχτο κάστρο". Ο ήρωας που βρίσκεται μέσα σε αυτό είναι ικανός να συντρίψει ολόκληρους στρατούς! Αυτό ισχύει, όμως, μόνο στην πόλη-πρωτεύουσα της φυλής σας, μια και οι υπόλοιπες που θα κυριεύσετε είναι ευάλωτες και χρειάζονται ήρωες και creatures για να τις προστατεύουν. Για να στρατολογήσετε creatures, θα πρέπει φυσιολογικά να χτίσετε τα κτίρια που τους αντιστοιχούν. Τα κτίρια αυτά κατασκευάζετε στο βασικό κάστρο σας, ενώ τα creatures σας μπορείτε να τα στρατολογήσετε από όλα τα υπόλοιπα.

Τα spells, τώρα, χωρίζονται σε 5 levels αλλά, αντίθετα από τα Heroes, για να τα μάθετε θα πρέπει πρώτα να τα κάνετε research, κάτι το οποίο δεν είναι τσάμπα, αλλά κοστίζει σε mana. Υπάρχουν 4 είδη mana, ένα αντιπροσωπευτικό για κάθε φυλή (π.χ. το Death αντιπροσωπεύει τους Undead). Για να γεμίσετε τις "αποθήκες" σας, θα πρέπει να ελέγχετε τα μέρη από τα οποία 'αναβλύζουν" - φανταστείτε κάτι σαν ορυχεία. Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι είναι λίγο περίεργο. Στα Heroes αρκούσε ένας ήρωας για να καταλάβει ένα ορυχείο. Αντίθετα στο Disciples τα πράγματα είναι λίγο πιο περίπλοκα. Συγκεκριμένα, γύρω από κάθε κάστρο η γη μεταμορφώνεται σταδιακά σε χαρακτηριστικό για κάθε παράταξη έδαφος. Για παράδειγμα, γύρω από κάθε κάστρο της Empire θα δείτε καταπράσινες εκτάσεις, γύρω από τα κάστρα των Mountain Clans χιονισμένα τοπία κ.λπ. Μόλις το αναμορφωμένο έδαφος επεκταθεί και περιβάλλει κάποια από τις πηγές mana ή κάποιο χρυσωρυχείο (ο χρυσός είναι η μοναδική "πρώτη ύλη" του παιχνιδιού), τότε αυτόματα γίνονται δικά σας. Υπάρχει όμως και ένας διαφορετικός και πιο γρήγορος τρόπος για να ελέγξετε ένα ορυχείο. Επιλέγετε έναν συγκεκριμένο τύπο ήρωα από κάθε φυλή (π.χ. Archangel για την Empire) και μέσω αυτού φυτεύετε μια ειδική ράβδο κοντά στο ορυχείο. Η ράβδος αυτή έχει την ιδιότητα να μεταμορφώνει την κοντινή της γη, ανάλογα με τον τρόπο που περιέγραψα πιο πάνω. Γενικά η όλη φιλοσοφία του παιχνιδιού δείχνει πολύπλοκη, αλλά δεν είναι σε καμία περίπτωση. Από το πρώτο κιόλας σενάριο θα συνηθίσετε, ενώ με τον καιρό θα δείτε ότι το όλο σύστημα είναι αρκετά βολικό. Το άσχημο είναι ότι μόνο ένα είδος ήρωα μπορεί να κάνει την προαναφερόμενη δουλειά, και μάλιστα δεν είναι ό,τι καλύτερο για τις μάχες, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να υπερασπιστεί τον εαυτό του όταν δεχτεί επίθεση. Ετσι, καταντάει κουραστικό (και πολυέξοδο σε χρυσό) να προσλαμβάνετε συνεχώς νέους ήρωες για να κατακτήσετε κάποιο ορυχείο ή πηγή mana και εκείνοι να μην είναι ικανοί για κάποια άλλη δουλειά, όπως οι μάχες, τομέας στον οποίο ειδικεύονται άλλοι, περισσότερο σκληροί τύποι.


Αυτός ο τύπος, όπως θα διαπιστώσετε, είναι πολύ κακός.

ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΟΥ DISCIPLES

Οι ήρωες χωρίζονται σε 5 κατηγορίες (στην 5η κατηγορία ανήκει ο ήρωας που εγκαθιστά τις ράβδους). Στις τρεις πρώτες ανήκουν οι Warrior Lords που, όπως μαρτυρά το όνομά τους, είναι ιδανικοί για μάχες σώμα με σώμα, οι Mage Lords, οι αντίστοιχοι άρχοντες της μαγείας, και οι Guildmasters, ένα είδος ηρώων-scouts, ικανοί να διανύσουν τεράστιες αποστάσεις και να διαλύσουν γρήγορα τμήματα του τυπικού fog of war. Κάθε ήρωας διαθέτει συγκεκριμένο profile, το οποίο μετράται από διάφορους τυπικούς τομείς, όπως damage (τη ζημιά που προκαλεί στη μάχη), hit points (προφανές), initiative (όσο μεγαλύτερο τόσες περισσότερες πιθανότητες έχει να χτυπήσει πρώτος στην turn based μάχη - κάτι σαν το speed του Heroes), chances to hit (επίσης προφανές), Armour. Κάθε ήρωας έχει κάποια slots, τα οποία δείχνουν και την ποσότητα των creatures που μπορούν να τον ακολουθήσουν. Το πρώτο που θα σας κινήσει την περιέργεια είναι ότι ένας πρώτου level ήρωάς σας δεν μπορεί να γεμίσει περισσότερα από 3 slots (συνολικά υπάρχουν 5) με creatures! Μην πανικοβάλλεστε, απλώς περιμένετε να ανέβει level. Συγκεκριμένα, το πόσα creatures μπορούν να ακολουθήσουν έναν ήρωα εξαρτάται από το χαρακτηριστικό του leadership, το οποίο ξεκινάει στο 3 για τους τρεις τύπους ηρώων που ανέφερα. Καθώς όμως ανεβαίνει level, αυξάνει και το leadership του μέχρι το maximum 5, ενώ, παράλληλα, αποκτά πρόσβαση σε ορισμένες πολύ ενδιαφέρουσες ιδιότητες, όπως οι Toughness (+ 20% hit points), Pathfinding (+25% στα movement points του), Artifact Lore (μπορεί να χρησιμοποιήσει τα artifacts που βρίσκει). Το δεύτερο που θα διαπιστώσετε είναι ότι σε κάθε slot μπαίνει μόνο ένα creature. Ξεχάστε δηλαδή αυτά που ξέρατε στα Heroes για ορδές από units (τα ακούς, Νάσο;), μια

και στο Disciples κάτι τέτοιο απλώς δεν ισχύει.

Η τέταρτη κατηγορία ηρώων αποτελείται από έναν thief, ο οποίος ειδικεύεται σε επικίνδυνες αποστολές. Μπορεί να αποκαλύψει πληροφορίες για τους εχθρικούς στρατούς και, με λίγη τύχη, να τους δηλητηριάσει, να προκαλέσει τους αρχηγούς τους σε μονομαχία κ.λπ. Δεν ενδείκνυται για τις μάχες, αλλά είναι ιδανικός για καταστροφικά σαμποτάζ.

Συνολικά οι ήρωες του Disciples εντάσσονται στα θετικά του τίτλου, ενώ ενδιαφέροντα είναι τα extra χαρακτηριστικά που αποκτούν καθώς ανεβαίνουν levels. Από την άλλη, ορισμένες "αναπηρίες" τους χτυπάνε πολύ άσχημα, ιδιαίτερα σε αυτούς (όπως ο υπογράφων) που έχουν φάει ψωμί και αλάτι στα Heroes. Τι πάει να πει, δηλαδή, ότι για να πάρουμε όλα τα creatures που δικαιούμαστε πρέπει να ανέβουμε levels, τη στιγμή που στο Heroes φτιάχναμε τεράστιες ορδές σχετικά νωρίς. Η, πάλι, φαίνεται χαζό να πρέπει να υπάρχει ειδικό skill για να χρησιμοποιούμε artifacts. Οσο για την ποικιλία των ηρώων, μπορεί το Disciples να δείχνει ανώτερο με τα συνολικά 5 είδη ηρώων, αλλά όταν στο Heroes 3 κάθε ήρωας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, γίνεται αντιληπτό το μέγεθος της διαφοράς.

ΤΑ ΚΑΣΤΡΑ ΚΑΘΕ ΦΥΛΗΣ

Μπορεί τα γραφικά να μην έχουν να παρουσιάσουν κάτι το εντυπωσιακό στον 3D κόσμο του παιχνιδιού, τα κάστρα-πρωτεύουσες κάθε φυλής, όμως, είναι περισσότερο προσεγμένα και πιο ατμοσφαιρικά.


Legions of the Damned


Mountain Clans


Empire


Undead Hordes

ΜΑΧΕΣ

Το επίμαχο σημείο του τίτλου για κάθε φίλο των fantasy war strategies που σέβεται την ιδιότητά του. Οι μάχες του Disciples, ακολουθώντας τη γενική φιλοσοφία που διέπει το παιχνίδι, ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα. Αυτό, βέβαια, δεν είναι απόλυτα θετικό, μια και σε αυτό τον τομέα το Disciples συχνά σε αφήνει παραπονεμένο. Συγκεκριμένα οι μάχες διεξάγονται σε μία στατική οθόνη, στην οποία οι εχθροί τοποθετούνται ο ένας απέναντι στον άλλο. Η ομάδα σας παρατάσσεται σε δύο γραμμές, η μία πίσω από την άλλη. Το περίεργο τώρα είναι ότι η στατικότητα που χαρακτηρίζει την εν λόγω οθόνη επεκτείνεται και στα ίδια τα units που λαμβάνουν μέρος στη μάχη. Δηλαδή, για να το κάνω λιανά, κανένα unit κατά τη διεξαγωγή της μάχης δεν έχει δικαίωμα να κινηθεί! Τώρα, βέβαια, θα αρχίσετε να αναρωτιέστε πώς είναι δυνατόν μερικά units σας να φτάσουν τα εχθρικά που βρίσκονται μακριά τους. Είναι απλό. Δεν φτάνουν! Τουλάχιστον μέχρι να εξοντωθεί κάθε άλλος κοντινότερος στόχος.

Το Disciples φιλότιμα προσπαθεί να δημιουργήσει έναν δικό του επιτυχημένο κόσμο, να προσφέρει κάτι το διαφορετικό από όσα έχουν δει τα μάτια μας.

Για να γίνω περισσότερο κατανοητός, θα αναφέρω ένα παράδειγμα. Εστω ότι στην πρώτη γραμμή της ομάδας σας έχετε τρεις πολεμιστές, οι οποίοι επιθυμούν να χτυπήσουν έναν αντίπαλο μάγο. Μεταξύ αυτών, όμως, και του μάγου μεσολαβεί ένας εχθρικός πολεμιστής (είπαμε κάθε στρατός παρατάσσεται σε δύο νοητές γραμμές, στις οποίες χωρούν μέχρι και 3 μονάδες). Ε, για να σκοτώσετε το μάγο θα πρέπει πρώτα να "καθαρίσετε" τον πολεμιστή.

Τα πράγματα, πάντως, δεν είναι τόσο άσχημα όσο πιθανώς ακούγονται. Σίγουρα, στους έμπειρους των Heroes η γενική στατικότητα των μαχών θα χτυπήσει πολύ άσχημα, αλλά η όλη κατάσταση συνηθίζεται αρκετά γρήγορα - ανάλογα με την προσαρμοστικότητα του καθενός. Υπάρχει ο παράγοντας στρατηγική, όχι όμως ανεπτυγμένος σε τόσο μεγάλο βαθμό όσο σε άλλα games, αλλά σίγουρα υπάρχει. Γενικά το σύστημα των μαχών είναι δανεισμένο από παλαιότερα καθαρά RPGs, κάτι το οποίο άλλωστε φαίνεται σχεδόν με την πρώτη ματιά.

Κάτι άλλο που επίσης θα σας κάνει εντύπωση (το Disciples είναι διαφορετικό από τα υπόλοιπα games σε πάρα πολλούς τομείς) είναι ότι ο θάνατος δεν είναι μία μόνιμη κατάσταση για τις μονάδες σας, γεγονός εμπνευσμένο προφανώς από κάποιο... βουδιστικό ιδεώδες. Αν λοιπόν χάσετε μία μονάδα σας στο πεδίο της μάχης, τότε αυτή δεν απομακρύνεται από την ομάδα, αλλά παραμένει ανενεργός, μέχρις ότου την αναστήσετε! Για να γίνει αυτό, βέβαια, απαιτούνται ή ολίγα χρυσά νομίσματα (ποσό που αυξάνει ανάλογα

SPELLS

Το spellcasting του Disciples έχει την ιδιοτροπία ότι δεν μπορεί να γίνει στις μάχες!!! Λαμβάνει χώρα μόνο στους 3D χάρτες, κάτι που κυριολεκτικά μπορεί να σπάσει νεύρα, μια και αν ο αντίπαλός σας διαθέτει πολύ mana, τότε είναι ικανός να διαλύσει το στρατό σας χωρίς εσείς να μπορείτε να κάνετε απολύτως τίποτα! Τέλος πάντων, την κατάσταση σώζουν κάπως τα αρκετά εντυπωσιακά spells, όπως αυτά που βλέπετε (υπό μεγέθυνση).







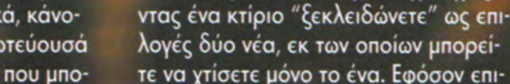


με το level στο οποίο βρίσκεται) και μία επίσκεψη σε κάποιο κάστρο σας ή ένα ειδικό φίλτρο (το πουλάνε να το αγοράσουμε και εμείς!). Το ίδιο συμβαίνει αν πεθάνει ο ήρωας-ηγέτης της ομάδας, ο οποίος -σημειώστε- ότι συμμετέχει κανονικά στη μάχη ως ένα ακόμη unit. Απλώς τότε η υπόλοιπη ομάδα παύει προσωρινά να επωφελείται από τις ιδιότητές του, όπως extra movement points στους χάρτες.

Γενικά οι μάχες αφήνουν αμφιλεγόμενη εντύπωση. Από τη μια, κρατούν τον παίκτη εγκλωβισμένο σε ένα σύστημα το οποίο ενδεχομένως (sic) να μην είναι ό,τι καλύτερο έχει δει, και από άλλη, είναι συχνά πολύ διασκεδαστικές. Ο κυριότερος λόγος πάντως για το τελευταίο είναι τα εκπληκτικά units που κατοικούν στον κόσμο του Disciples.

UNITS

Τα units είναι από τα δυνατότερα σημεία του παιχνιδιού. Αρχικά, κάνοντας μία περιήγηση στην πρωτεύουσά σας και βλέποντας τα κτίρια που μπορείτε να χτίσετε, θα κάνετε το λάθος να πιστέψετε ότι οι μονάδες που μπορείτε να στρατολογήσετε δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερη ποικιλία, διαπίστωση που δικαιολογείται απόλυτα, μια και τα αντίστοιχα κτίρια είναι αρχικά λίγα. Μην ανησυχείτε, πάντως, μια και τα upgrades που θα ακολουθήσουν είναι υπεραρκετά. Το δυνατό σημείο τους εντοπίζεται στο ότι για τα περισσότερα units πρέπει να επιλέξετε το path που θα ακολουθήσουν. Για παράδειγμα, χτίζοντας ένα κτίριο "ξεκλειδώνετε" ως επιλογές δύο νέα, εκ των οποίων μπορείτε να χτίσετε μόνο το ένα. Εφόσον επι-



Δείγμα από το περιβάλλον των χαρτών.

λέξετε ποιο θα είναι αυτό, τότε το unit στο οποίο αντιστοιχεί το συγκεκριμένο κτίριο θα ακολουθήσει το συγκεκριμένο upgrade. Αν επιλέγατε το άλλο, τότε πολύ απλά θα ακολουθούσε εκείνο το upgrade. Και μη νομίζετε ότι τα paths που θα ακολουθήσετε μοιάζουν μεταξύ τους. Για παράδειγμα, για το unit Initiate των Undead κάποια στιγμή θα κληθείτε να επιλέξετε το path που θα ακολουθήσει. Με το πρώτο path θα καταλήξει να γίνει Wraith (αφιερωμένο στους φίλους του Warhammer!), το οποίο δεν κάνει μεν φοβερή ζημιά στη μάχη, αλλά -και αυτό είναι όλα τα λεφτά- είναι immune στα απλά όπλα! Αν, από την άλλη, επιλέξετε το διαφορετικό path, τότε ξεκλειδώνονται δύο νέα διαφορετικά paths και, ακολουθώντας ένα από αυτά, μπορεί να γίνει Vampire, ένας πραγματικός άρχοντας του σκότους με μπόλικα hit points και ιδιότητα Drain Life!!!

Αν αναλογιστείτε ότι τα ανωτέρω



Από το φινάλε των Legions of the Damned. Γενικά και τα 4 φινάλε είναι μετριότατα, με βίντεο φτωχής ποιότητας, διάρκειας μόλις λίγων δευτερολέπτων.

ισχύουν για αρκετά units σε κάθε φυλή, τότε καταλαβαίνετε ότι στο σύνολό τους τα units είναι κάτι παραπάνω από αρκετά. Το ίδιο εντυπωσιακές είναι και οι ιδιότητές τους. Θα συναντήσετε εκτός από τα τυπικά units-πολεμιστές, Ghosts που έχουν την ιδιότητα να ακινητοποιούν το θύμα τους, τεράστιους Devils με όπλο τους την κτηνώδη δύναμη και τα άφθονα hit points, Human τοξότες με θανατηφόρα ακρίβεια, έως και πυρομανή Dwarves! Πρόκειται για άκρως επικίνδυνους και σίγουρα ψυχοπαθείς τύπους, με καταβολές από το σόι του Νέρωνα ή κάτι παρόμοιο! Και όλα αυτά στα κάστρα σας, γιατί έξω από αυτά ο κόσμος του Disciples βρίθει από περίεργα και μη πλάσματα, όπως Elves, Orcs, Centaurs - ακόμα και γοργόνες ή το μυθικό Yeti θα συναντήσετε! Γενικά οι ιδιότητες των μονάδων σας χωρίζονται σε 5 κατηγορίες: Στα units-πολεμιστές που προξενούν damage σε έναν μόλις -adjacent- στόχο (πρόκειται περί πολύ γερού χτυπήματος), στα units που προκαλούν ζημιά σε όλους τους εχθρικούς στόχους (συνήθως μάγοι, ή το Dwarf που έγραψα πιο πάνω), σε ranged attack μονάδες που εφαρμόζουν την τακτική "κάθομαι πίσω και χτυπάω όποιον δεν μου αρέσει η φάτσα του", στα special units κάθε φυλής, όπως οι Titans για την Empire, και, τέλος, σε support units με ορισμένες special ιδιότητες, όπως οι Acolytes της Empire που γιατρεύουν πληγωμένες μονάδες.

CAMPAIGN, ΕΤΟΙΜΟΙ ΧΑΡΤΕΣ & SCENARIO EDITOR

Η campaign, αντίθετα με την τελευταία μόδα που τη θέλει να είναι ενιαία και οι φυλές να εναλλάσσονται συνεχώς, χωρίζεται σε 4 μικρότερες, μία για κάθε φυλή. Το αρνητικό της υπόθεσης είναι ότι καθεμία από αυτές αποτελείται από 4 μόλις σενάρια. Βέβαια, τα περισσότερα είναι αρκετά μεγάλα στη διάρκειά τους, αλλά και πάλι η συνολική αντοχή του Disciples στο χρόνο είναι σχετικά μικρή. Από την άλλη, όμως, μπορείτε να ξεκινήσετε με έναν ήρωα και να τελειώσετε με αυτόν ολόκληρη την campaign. Περιττό να αναφέρω ότι, αν καταφέρετε και τον κρατήσετε, θα τον δείτε να μεταμορφώνεται σε ένα αληθινό κτήνος! Εκτός από την campaign θα συναντήσετε και έτοιμους χάρτες για single ή για multiplayer, ενώ -ως είθισται σε κάθε σύγχρονο strategy game- μπορείτε να κατασκευάσετε τον δικό σας μέσω ειδικού editor.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Disciples είναι μεν προσεγμένα αλλά όχι στο βαθμό που θα τους επέτρεπε η σημερινή τεχνολογία. Διακρίνονται από συμπαθητικό έως αρκετά καλό (στις μάχες) animation, αλλά και από ελλιπή χρωματική παλέτα που συχνά αφήνει ένα μουντό τόνο. Ο ήχος όμως είναι πολύ καλός, ιδιαίτερα τα speeches και ένα ή δύο μουσικά κομμάτια. Ξεχωρίζουν τα speeches των Undead, που είναι βγαλμένα κατευθείαν από σκοτεινά μέρη (νυχτερίδες και αράχνες, γλυκειά μου κ.λπ.) και συχνά δημιουργούν υποβλητική -τουλάχιστον- ατμόσφαιρα. Σε αυτήν συμβάλλει και η μουσική, μια και ένα-δυο κομμάτια είναι άκρως μυστηριώδη και σκοτεινά, ακριβώς όπως πρέπει σε έναν dark fantasy κόσμο όπως αυτόν του Disciples.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Disciples είναι ένα ακόμη turn based strategy που ξεφεύγει από τη μετριότητα, αλλά αδυνατεί να κάνει ένα βήμα παραπάνω. Παρουσιάζει εμφανή θετικά στοιχεία, αλλά και χτυπητές αδυναμίες. Δεν μπορώ να το κατατάξω στα παιχνίδια "πρώτης γραμμής", όπως το Heroes 3 ή το Alpha Centauri, αλλά σίγουρα δεν του αξίζει να περάσει απαρατήρητο. Πιστεύω ότι η ομάδα της Strategy First (περιλαμβάνονται σε αυτήν και δύο Έλληνες!) έκανε αρκετά καλή δουλειά και ανυπομονώ να δω κάποιον μελλοντικό τίτλο, με την προϋπόθεση όμως ότι θα έχει μάθει από τα λάθη της. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, αξίζει να το δείτε.

PC

Ο ΧΑΡΟΣ ΒΓΗΚΕ ΠΑΓΑΝΙΑ!

Πιστέψτε το, καθώς το Disciples είναι πλέον το μοναδικό παιχνίδι στο οποίο η εν λόγω λαϊκή ρήση βρίσκει εφαρμογή, αφού ως Undead θα κάνετε summon τον ίδιο τον Χάρο!



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	79

80



Αρκετά καλό turn based strategy, παρουσιάζει πολλά πρωτοεμφανιζόμενα στοιχεία αλλά και σαφή μειονεκτήματα. Αγοράστε το μόνο αν είστε οπαδός του είδους και ψάχνετε για ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει παρέα για 2-3 σαββατοκύριακα.

traitors gate

Ο περιβόητος πύργος του Λονδίνου. Πόσες και πόσες ιστορίες δεν έχουν γραφτεί γύρω από αυτόν. Το ίδιο και για τα περίφημα βασιλικά κοσμήματα και τις προσπάθειες μεγάλων κλεφτών να τα αποκτήσουν. Το Traitors Gate διηγείται ακόμη μία ιστορία σχετικά με μία "κατασκοπευτικού" χαρακτήρα προσπάθεια κλοπής των κοσμημάτων του θρόνου. Το παιχνίδι μπορεί να μην πρωτοτυπεί σεναριακά, δημιουργεί όμως αληθοφανές περιβάλλον, με επίκεντρο ένα μοναδικό μοντέλο του πύργου που έχουν φτιάξει οι δημιουργοί του. Προσέξτε μόνο μην ισχυριστείτε ότι δεν σας προειδοποίησα. Πρόκειται για μία δύσκολη περιπέτεια, που απαιτεί πάνω απ' όλα καθαρή σκέψη.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ

DAYDREAM SOFTWARE/ZABLAC
(http://www.traitorsgate.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 100MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, Quicktime 2 και Quicktime 3, 38x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 100MB στο σκληρό.

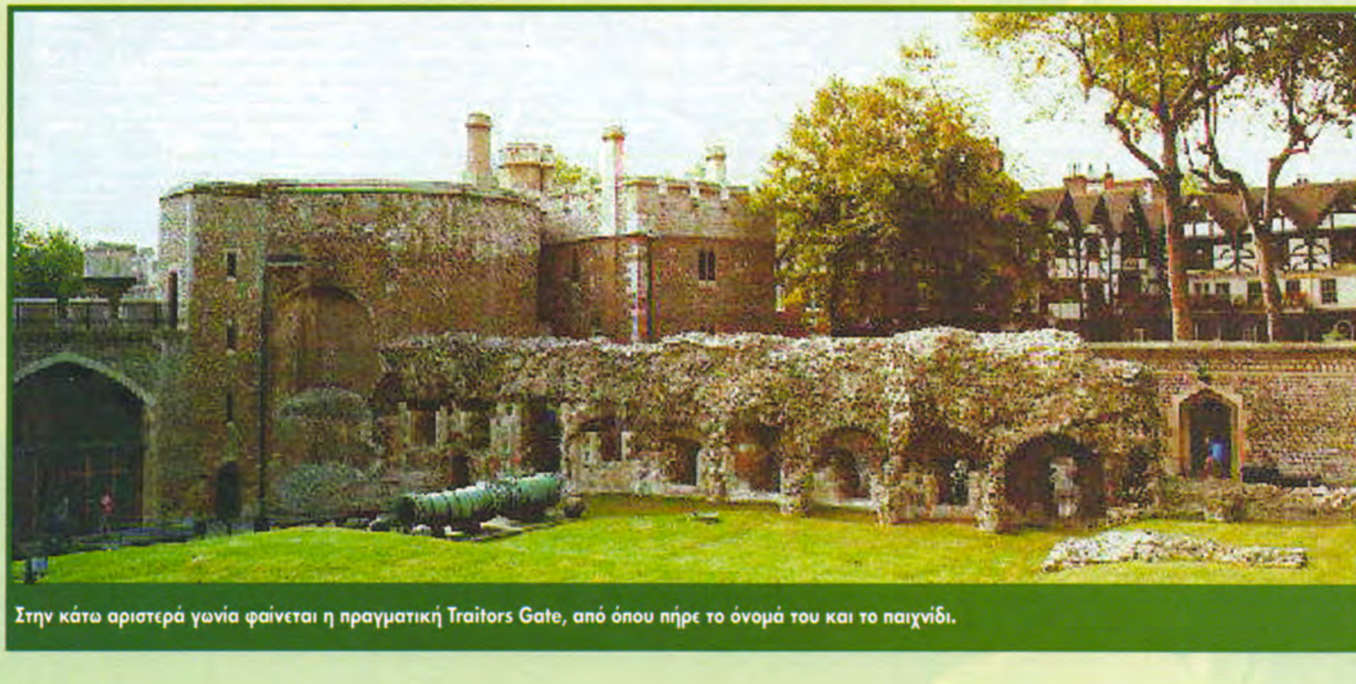
Το παιχνίδι περιλαμβάνει 4 CDs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Daydream Software είναι σουηδική εταιρία, άγνωστη στο πλατύ κοινό. Μέχρι τώρα έχει κυκλοφορήσει το πολύ καλό SafeCracker που, αν δεν κάνω λάθος, δεν έχει έρθει στη χώρα μας, ενώ το δεύτερο παιχνίδι της είναι το Traitors Gate, το οποίο ήδη έχει κυκλοφορήσει επίσημα στη Σουηδία, τη Δανία, τη Νορβηγία, την Αγγλία, την Ιρλανδία, την Ισπανία, τη Χιλή, την Αργεντινή, την Αυστραλία, τη Νέα Ζηλανδία, την Ολλανδία, το Βέλγιο, την Ελβετία, τη Γαλλία και την Ιταλία. Στις ΗΠΑ αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες από την DreamCatcher Interactive. Αυτή την περίοδο ολοκληρώνει το νέο παιχνίδι της Clusterball, ένα ιδιόμορφο ball-game.

Η ιστορία του παιχνιδιού άρχισε τον Οκτώβριο του 1993, όταν έπεσε στα χέρια των δημιουργών ένα τεύχος του "National Geographic", το οποίο είχε ένα άρθρο σχετικά με τον πύργο του Λονδίνου. Σχεδόν αμέσως τους γεννήθηκε η ιδέα του παιχνιδιού. Ωστόσο η virtual έκδοση του πύργου του Λονδίνου ήταν ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά επίτευγμα. Επισκέφθηκαν τον πύργο, τράβηξαν περισσότερες από 5.000 φωτογραφίες (!) και ξεκίνησαν να δημιουργούν ένα εικονικό μοντέλο με τη βοήθεια ενός Silicon Graphics Indy's. Χρησιμοποίησαν τα προγράμματα Alias Wavefront και το MAYA. Κάπως έτσι γεννήθηκε το Traitors Gate, ένα παιχνίδι που αξίζει κάθε δραχμή που θα δαπανήσετε γι' αυτό. Μακάρι η DayDream να κυκλοφορή-



Στην κάτω αριστερά γωνία φαίνεται η πραγματική Traitors Gate, από όπου πήρε το όνομά του και το παιχνίδι.



Ο περίφημος πύργος του Λονδίνου.

σει και άλλο adventure, μια και δείχνει εξαιρετικά στοιχεία.

Οπως η ίδια η εταιρία επισημαίνει, το Traitors Gate δεν περιέχει σκηνές βίας. Με την έννοια αυτή δεν απευθύνεται σε αιμοδιψείς φανατικούς των shoot'em up games. Αντίθετα απαιτεί ισχυρά αντανακλαστικά από μέρους των παικτών.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του Traitors Gate είναι σχετικά απλή. Είσαι ένας κορυφαίος Αμερικανός πράκτορας με κωδικό όνομα RAVEN. Ο Major D.G. Anderson, επικεφαλής του ευρωπαϊκού τμήματος της ORPHIA, αποσκίρτησε παίρνοντας μαζί του μία σειρά άκρως απόρρητων φακέλων. Η υπηρεσία σου έχει τις πληροφορίες ότι θα χρησιμοποιήσει τους φακέλους αυτούς για να κλέψει τα κοσμήματα του στέμματος, τα οποία φυλάσσονται στον πύργο του Λονδίνου.

Η αποστολή σου είναι να μπεις στον πύργο του Λονδίνου και να αντικαταστήσεις τα κοσμήματα αυτά με ψεύτικα, που θα περιέχουν συσκευές εντοπισμού έτσι ώστε, όταν ο Anderson προσπαθήσει να τα κλέψει, να εντοπιστεί από τις υπηρεσίες του Πενταγώνου.

Το σενάριο είναι καλό, όχι όμως εξαιρετικό. Εγείρει όμως μερικά ερωτηματικά, όπως γιατί δεν συνεργάστηκαν με τους Αγγλους, αλλά η συζήτηση μπορεί να οδηγήσει πολύ μακριά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι πολύ καλά. Γενικά οι αποδόσεις των εσωτερικών χώρων του πύργου είναι εξαιρετικές, τα video sequences αρκετά προσεγμένα και θα έπαιρναν υψηλότερη βαθμολογία αν δεν υπήρχε το πρόβλημα με το QuickTime. Είναι το πρώτο παιχνίδι που απαιτεί την εγκατάσταση του QuickTime 2 αλλά και του QuickTime 3. Προσέξτε, όσοι διαθέτετε την έκδοση του QuickTime 4 δεν χρειάζεται να εγκαταστήσετε την 3. Η προοπτική είναι πρώτου προσώπου όσον αφορά στη δράση, ενώ γίνεται τρίτου προσώπου στα διάφορα animated sequences.

Ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός, χωρίς όμως να βρίσκεται στα υψηλά στάνταρ μερικών παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν τελευταία.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός, διαβάζοντας δε προσεκτικά το manual, θα καταλάβεις τα πάντα. Γενικά στρίβεις αριστερά ή δεξιά, πάνω ή κάτω με τα arrow πλήκτρα, αλλά και με το mouse (κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse πας τον κέρσορα στην αριστερή ή τη δεξιά άκρη της οθόνης, οπότε και στρίβεις αντίστοιχα). Κατά τη γνώμη μου, η περιστροφή με τα πλήκτρα είναι πολύ πιο εύκολη. Κινείσαι μόνο προς τα εμπρός, όταν και όπου εμφανίζεται ο ειδικός κέρσορας κίνησης (ένα βέλος). Γενικά η κίνηση είναι πλήρως περιστροφική, 360 μοιρών, και πάνω ή κάτω υπό σημαντική γωνία.

Πρέπει να εξοικειωθείς με το Personal Digital Assistant (PDA), αφού είναι ο μεγαλύτερος βοηθός σου. Περιλαμβάνει πολλές λειτουργίες, και το μόνο ενοχλητικό σημείο είναι ότι κάθε φορά που θέλεις να το χρησιμοποιήσεις πρέπει να δίνεις τον κωδικό.

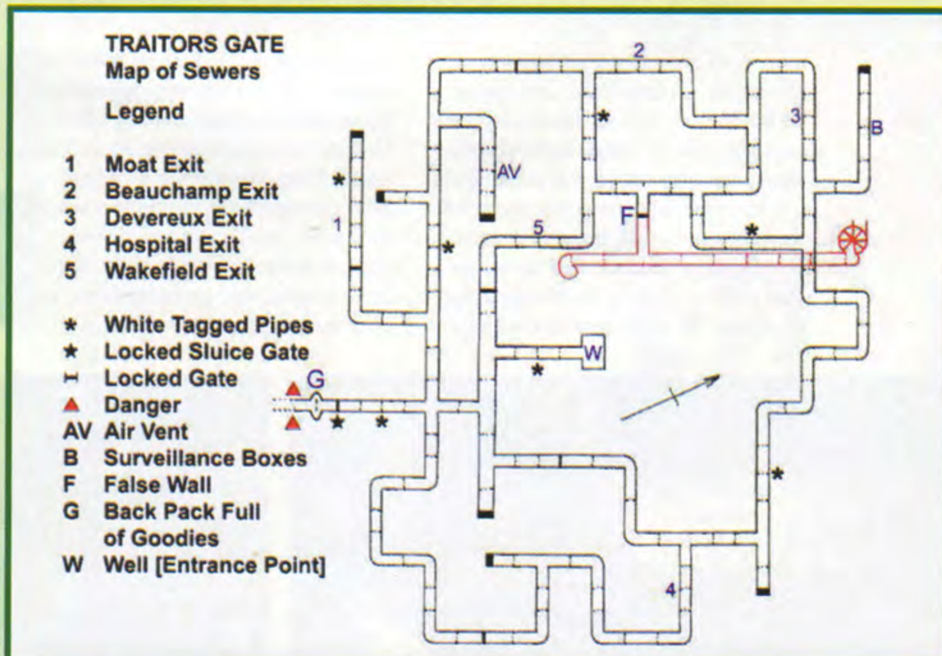
Το παιχνίδι έχει την πρωτοτυπία να περιλαμβάνει δύο διαφορετικά inven-

ΠΩΣ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΤΑ REVIEWS;

Οταν επικοινώνησα με την εταιρία για να επισημάνω το πρόβλημα που είχα με το παιχνίδι (δείτε σχετικά σε άλλο σημείο του κειμένου), έλαβα σχεδόν αμέσως απάντηση από το στέλεχός της Jakob Nyman, ο οποίος, με φανερή έκπληξη, ρωτούσε από πού το είχαμε προμηθευτεί. Οταν του απάντησα ότι το είχαμε αγοράσει από ένα μαγαζί εδώ στην Ελλάδα, εξακολούθησε να δηλώνει άγνοια για το πρόβλημα που αντιμετώπιζα. Ωστόσο, μου έδωσε, χωρίς να του το ζητήσω, μία διεύθυνση στο Internet μαζί με δύο κωδικούς, για να "μπω" στο ειδικό site της εταιρίας σχετικά με το παιχνίδι, το οποίο είναι αποκλειστικά για τους reviewers των περιοδικών. Πήγα στη διεύθυνση αυτή, έβαλα τους κωδικούς και τρελάθηκα. Σου έχουν τα πάντα. Μία σειρά από saves για να δεις όλο το παιχνίδι χωρίς να το παίξεις, μία λίστα με τα bugs που έχουν βρει και τι να κάνεις και, τέλος, ένα ειδικό κείμενο βάσει του οποίου θα κάνεις το review σου!

Τόσα χρόνια πρώτη φορά βλέπω κάτι τέτοιο. Προφανώς ανάλογα sites θα έχουν σχεδόν όλες οι εταιρίες. Πάντως, μην ανησυχείτε. Εκτός από μερικά bugs που πρόσθεσα στο σχετικό box, δεν αξιοποίησα καμία άλλη πληροφορία σχετικά με το παιχνίδι, γιατί απλώς η όλη υπόθεση είναι έξω από τις αρχές μου.

Και αναρωτιόμουν γιατί πολλά reviews μοιάζουν τόσο, μα τόσο πολύ...



Ο χάρτης των υπονόμων.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Ξεκινώντας, το παιχνίδι σου ζητά να ρυθμίσεις τη φωτεινότητα της οθόνης, όπως περίπου έκανε και το Riven. Προσωπικά δεν μπόρεσα να λειτουργήσω καθόλου αυτή τη ρύθμιση της φωτεινότητας, έτσι έκανα απλώς κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse για να συνεχίσω το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα σχετικά με αυτό το θέμα.

2. Το πιο μεγάλο πρόβλημα που είχα ήταν να κάνω το παιχνίδι να τρέξει. Για περίπου μία βδομάδα στάθηκε αδύνατο κάτι τέτοιο. Μετά την εισαγωγή του παιχνιδιού, και από το σημείο όπου έκανα το πρώτο μου save και μετά, εμφανιζόταν μία ειδική οθόνη που έγραφε "Instert CD-ROM 1" και το παιχνίδι κολλούσε. Και φυσικά όλα αυτά ενώ ήταν μέσα στο CD-ROM το πρώτο CD του παιχνιδιού. Πήγα και στον υπολογιστή του αδελφού μου, αλλά και εκεί το ίδιο πρόβλημα. Εγραψα στην εταιρία μήπως γνώριζαν κάτι, προτού επιστρέψουμε το παιχνίδι εκεί από όπου το είχαμε πάρει, αλλά δεν έδωσαν συγκεκριμένη απάντηση.
Επειτα από πολλές δοκιμές, μου ήρθε η ιδέα μήπως φταίει το ότι, και εγώ και ο αδελφός μου, έχουμε αλλάξει τα CD-ROMs και έχουμε πάρει το 8πλό DVD-ROM της Hitachi. Εβγαλα το DVD-ROM από τον υπολογιστή μου και έβαλα στη θέση του ένα 16απλό CD-ROM που είχα. Επιτέλους, είδα φως. Τώρα το παιχνίδι έτρεχε κανονικά. Ενημέρωσα τους υπεύθυνους της εταιρίας, μέσω e-mail, για το πρόβλημα και ξεκίνησα να παίζω κανονικά το παιχνίδι. Χρειάζεται προσοχή, λοιπόν, γιατί είναι σχεδόν σίγουρο ότι το παιχνίδι δεν τρέχει σε DVD-ROM drives.

3. Αν σώσεις ένα παιχνίδι αμέσως αφού έχεις τοποθετήσει το Limpetmine στον τοίχο, και πριν αυτό να εκραγεί, το Limpetmine θα εξαφανιστεί αν φορτώσεις το συγκεκριμένο save. Στην περίπτωση αυτή φόρτωσε μία προηγούμενη θέση.

4. Αν σώσεις μία θέση όταν είσαι στο βυθό του πηγαδιού, που βρίσκεται στον White Tower, με το torch αναμμένο, ξαναφορτώσεις για κάποιο λόγο τη θέση αυτή και βουτήξεις στο νερό, όταν φτάσεις στους υπόνομους θα δεις ότι δεν μπορείς να προχωρήσεις. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να βγεις από το παιχνίδι, να το επανεκκινήσεις, να φορτώσεις τη συγκεκριμένη θέση και να συνεχίσεις κανονικά.

5. Οταν το menu του Code Analyzer δείχνει μηδενικά, κάνε κλικ στο Camera button δύο φορές. Τώρα φύγε από το menu του Code Analyzer, κάνοντας κλικ στο "back" arrow που είναι στο πάνω μέρος του PDA. Θα δεις μηδενικά και στην οθόνη του PDA. Στην περίπτωση αυτή διάλεξε ένα menu και τα μηδενικά θα εξαφανιστούν.

6. Αν προσπαθήσεις να κινηθείς στους υπονόμους πολύ γρήγορα κάνοντας διπλό κλικ με το mouse, έχοντας πατημένο το "ALT" πλήκτρο, είναι πολύ πιθανό να βρεθείς στο σημείο από το οποίο ξεκίνησες! Η λύση είναι απλή. Μην κάνεις διπλό κλικ!
Το παιχνίδι έχει μερικά ακόμη bugs, μικρότερης όμως σημασίας.

tories, ένα στην αριστερή άκρη της οθόνης και ένα στη δεξιά. Στο αριστερό θα βρίσκεις όλα τα αντικείμενα που μαζεύεις κατά τη διάρκεια της εξερεύνησής σου στον πύργο, ενώ στο δεξί όλα τα αντικείμενα που είναι απαραίτητα για την αποστολή σου και τα οποία σου ανήκουν. Μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι δεν μπορείς να αφήνεις τα αντικείμενα πίσω από εκεί όπου τα πήρες. Ετσι, αν πάρεις κάποιο αντικείμενο που είναι red herring, θα το κουβαλάς μαζί σου σχεδόν μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Το Main Menu (Load, Save, Volume, Newκαι Quit) εμφανίζεται πατώντας το πράσινο κουμπί στην κάτω δεξιά γωνία του PDA σου. Σημειωτέον ότι προσπερνάς τα διάφορα animated sequences πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Traitors Gate είναι αρκετά καλή. Εχεις στη διάθεσή σου δώδεκα ώρες για να ολοκληρώσεις την αποστολή, κάτι που μπορεί να σου δημιουργήσει άγχος. Στην πράξη όμως ο χρόνος δεν λειτουργεί "real time", οπότε ηρέμησε και απόλαυσε το παιχνίδι. Θα ολοκληρώσεις την αποστολή σου, αφού δεν πεθαίνεις σχεδόν ποτέ, άνετα και χωρίς προβλήματα που να έχουν σχέση με την έλλειψη χρόνου.

Το παιχνίδι διαθέτει πλούσια δράση, που αποτελεί το πιο "δυνατό" σημείο του. Εχει δοθεί πολύ μεγάλη προσοχή στο σχεδιασμό της, έτσι ώστε να μην είναι μονότονη, αλλά ούτε και εύκολη, όπως συμβαίνει σχεδόν σε όλα τα adventures που έχουν κυκλοφορήσει τελευταία. Από την πλευρά αυτή το Traitors Gate και το Gabriel Knight αποτελούν φωτεινές εξαιρέσεις. Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε είδος και δυσκολία. Απαιτούν αυτοσυγκέντρωση, αναλυτική σκέψη και ηρεμία.

Για να ολοκληρώσεις με επιτυχία την αποστολή σου πρέπει να εξοικειωθείς με μία σειρά gadgets (τα βλέπεις στο δεξί inventory), τα περισσότερα από τα οποία βρίσκονται μέσα στους υπονόμους, όπου τα έχει αφήσει η SEAL team για σένα. Αναφέρω μερικά, όπως τα audio-sensor, crossbow, DLU, compact gas-mask, gas cylinder με Isoflurane, mini grapple, ice-darts, key-code analyser, key-turn device.

Σε κάποια σημεία του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πληκτρολογήσεις κάποιους αριθμούς. Χρησιμοποίησε τα αριθμητικά πλήκτρα που είναι πάνω από τα υπόλοιπα πλήκτρα και όχι αυτά του numerical keypad. Επίσης, αν μερικές φορές κάνεις save ελάχιστο χρόνο προτού σε πιάσουν, τότε αυτό δεν θα λειτουργεί. Γενικά μάθε να κάνεις πολλά και διαφορετικά saves - δεν έβλαψαν ποτέ κανέναν. Επίσης, σε αρκετά





Από το briefing της αποστολής σου.



Παίρνοντας τα πρώτα αντικείμενά σου.



Το PDA με τα δύο inventory σου σε πλήρη ανάπτυξη.

σημεία του πύργου το GPS σύστημα του PDA δεν θα λειτουργεί κανονικά. Αυτό συμβαίνει όταν βρίσκεται κάτω από το έδαφος σε μεγάλη απόσταση, οπότε η σύνδεση με τους δορυφόρους δεν θα είναι δυνατή.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στο Ground Floor, στην Broom Cupboard.

Πάτα το GPS στο PDA. Βάλε τον κωδικό RAVEN, που είναι και το κωδικό όνομά σου. Μελέτησε προσεκτικά όλα τα διαθέσιμα topics και φυσικά όλες τις πληροφορίες σχετικά με την αποστολή σου και την ιστορία του πύργου και των κοσμημάτων. Οταν τελειώσεις, γύρνα λίγο αριστερά με το αριστερό arrow πλήκτρο, κοίτα ελαφριά προς τα κάτω με το κάτω arrow πλήκτρο και κάνε κλικ στο εμπρός βέλος κίνησης. Ανοίγεις ένα καφετί κουτί στο δεύτερο ράφι. Πάρε από αυτό τα can of WD40 spray και τη yellow flash lamp. Μπορείς να πάρεις και το automatic gas lighter, αλλά δεν θα το χρειαστείς. Κάνε ξανά κλικ στο κουτί για να το κλείσεις, στρίψε αριστερά, κοίταξε στο κανονικό ύψος και προχώρησε μπροστά. Στρίψε δεξιά, άνοιξε την πόρτα, βγες έξω, προχώρησε μπροστά και λίγο αριστερά προς το πλαίσιο που δείχνει τα περιεχόμενα του ορόφου, προχώρησε μπροστά από τη δεξιά του μεριά, στρίψε λίγο αριστερά και πήγαινε προς το κίτρινο-πορτοκαλί κουτί. Κοίτα λίγο χαμηλά, κάνε κλικ στην κλειδαριά του και το ανοίγεις. Από αυτό πάρε το bolt cutters, αφήνοντας το σφυρί που δεν θα σου χρειαστεί καθόλου. Κλείσε το κουτί κάνοντας κλικ στο σκέπασμά του, στρίψε δεξιά κοιτώντας και λίγο ψηλά και πήγαινε μία φορά μπροστά. Στη σκάλα στρίψε λίγο αριστερά και πήγαινε προς τις δύο πόρτες. Κάνε κλικ στο χερούλι της πιο αριστερής όπως κοιτάς, για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Προχώρησε ξανά μπροστά, στρίψε αριστερά, πήγαινε μπροστά, στρίψε πάλι λίγο αριστερά ώστε να κοιτάς το πηγάδι και πήγαινε προς αυτό. Πρόσεξε καλά το πηγάδι και παρατήρησε ότι είναι σφραγισμένο. Κάνε κλικ στο χερούλι στ' αριστερά για να ανοίξεις την καγκελόφρακτη πορτούλα, και τώρα κάνε SAVE. Χρησιμοποίησε το bolt cutters για να κόψεις το λουκέτο που βλέπεις με τη μέθοδο του drag & drop (κάνεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω στον κόφτη και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο μετακινείς τον κόφτη πάνω στο λουκέτο. Τώρα αφήνεις το πλήκτρο του mouse και κόβεις το λουκέτο). Κάνε κλικ στο σκέπασμα για να το ανοίξεις και να κατεβείς στο πηγάδι. PC





Βρίσκοντας το πηγάδι και κόβοντας το λουκέτο με τον κόφτη.



Βρίσκοντας -επιτέλους!- μέσα στους υπονόμους το σακίδιο που σου άφησε η Back-UP Team.

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	94

92



Ενα adventure game που θα ξαφνιάσει θετικά το χρήστη με τη συνολική ποιότητά του αλλά και τη μεγάλη διάρκεια δράσης του. Προσόν του οι λογικοί γρίφοι, για τους οποίους βρίσκεις hints στο παιχνίδι. Είναι ένα από τα καλύτερα "spy-thief" adventures που έχω δει. Ενα μικρό "διαμάντι".

Supreme Snowboarding

Ο χειμώνας έχει μπει για τα καλά... Αντιμετωπίστε, λοιπόν, το κρύο απολαμβάνοντας τη γλυκιά θαλπωρή της φωτιάς μπροστά στο τζάκι ή εξορμώντας στα χιονοδρομικά κέντρα, όπου μπορείτε να επιδοθείτε σε κάποιο από τα δημοφιλή χειμερινά σπορ. Φορέστε τα μάλλινά σας, οπλιστείτε με κέφι και υπομονή και ξεχυθείτε στις χιονισμένες βουνοπλαγιές. Ή, αν προτιμάτε, μείνετε σπίτι, βολευτείτε όσο το δυνατόν καλύτερα στην πολυθρόνα σας και παίξτε το καινούριο παιχνίδι της Infogrames με θέμα το snowboarding...

ΕΤΑΙΡΙΑ
HOUSEMARQUE/INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-II 233, 64MB RAM, κάρτα γραφικών με επιταχυντή 3D και μνήμη 8MB, Windows 95 ή 98

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Supreme Snowboarding απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε ένα μικρό σύνολο του καταναλωτικού κοινού. Η παρουσίασή του προοριζόταν αρχικά για τη στήλη "Με δυο λόγια", ωστόσο, όταν το εγκατέστησα στον υπολογιστή μου και άρχισα να παίζω, ο ενθουσιασμός μου ήταν τέτοιος που δεν μου επέτρεψε να το αφήσω να περάσει στα "ψιλά". Μάλιστα η αρχική θετική εντύπωση οξυνόταν όσο προχωρούσα και ανακάλυπτα νέα στοιχεία. Δυσκολεύτηκα πολύ να πειθαρχήσω και να αναφερθώ πρώτα στα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου. Τελικά, δεν τα κατάφερα, οπότε επιτρέψτε μου να ξεκινήσω ανάποδα...



ΣΤΟ ΒΟΥΝΟ ΜΕ 80 ΧΛΜ. ΤΗΝ ΩΡΑ

Πολλά έχουν γραφτεί για τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν έναν άριστο προσομοιωτή. Το στοιχείο που παίζει τον σημαντικότερο ρόλο, που κρίνει την επιτυχία ή την αποτυχία της προσπάθειας της κατασκευάστριας εταιρίας, είναι το "πάντρεμα" των γραφικών και του ήχου με το gameplay (ταχύτητα, επιλογές, αντοχή στο χρόνο). Το Supreme Snowboarding είναι ο ορισμός του "επιτυχημένου γάμου". Καταφέρνει να αποδώσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την άγρια ομορφιά του αθλήματος και προκαλεί στον παίκτη ασυνήθιστα -για computer game- συναισθήματα: Καθώς κατεβαίνεις τις πίστες με απίστευτη ταχύτητα ακούς τον αέρα να σφυρίζει, ενώ από τα ηχεία του υπολογιστή σωστά επιλεγμένοι alternative και techno ρυθμοί ανεβάζουν την αδρεναλίνη στα ύψη και σε προκαλούν να τρέχεις ολοένα πιο γρήγορα και να δοκιμάζεις επικίνδυνα κόλπα στον αέρα. Προτού το καταλάβεις, αρχίζεις να φωνάζεις από φόβο και ενθουσιασμό κατά την εκτέλεση ενός αναπάντεχου άλματος, ενώ ταυτόχρονα νιώθεις τα πόδια σου να μετακινούνται μόνα τους στην προσπάθεια να πάρεις τη σωστή θέση για μία δύσκολη προσγείωση. Ο ίλιγγος που αισθάνεσαι καθώς διασχίζεις ένα στενό πέρασμα, με τον γκρεμό να χάσκει κάτω από τα πόδια σου, σε κάνει να θέλεις να κρατηθείς από κάπου. Έτσι γαντζώνεσαι όσο πιο δυνατά μπορείς από το πληκτρολόγιο, ενώ μέσα από τα σφιγμένα από την υπερπροσπάθεια δόντια σου σιγοψιθυρίζεις προσευχές και γιούρια. Η σκέψη ότι το Supreme Snowboarding είναι απλώς ένα παιχνίδι δεν σε καθησυχάζει ούτε για ένα δευτερόλεπτο. Αντίθετα, σε κάνει να αμφιβάλλεις για την ορθότητα του συλλογισμού σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το πρώτο που ελέγχει ο υποψήφιος αγοραστής ενός παιχνιδιού για υπολογιστές είναι οι απαιτήσεις σε hardware. Στην περίπτωση του Supreme Snowboarding αυτές υπερβαίνουν τις προδιαγραφές ενός μέτριων χαρακτηριστικών συστήματος - μάλιστα, θα σας συμβούλευα να μην αγοράσετε τον τίτλο αν δεν έχετε τουλάχιστον P-II 266 και μία "αξιοπρεπή" κάρτα γραφικών. Δεδομένου ότι υποστηρίζονται πολύ υψηλές αναλύσεις, το τελικό αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό και συμβάλλει



Φρούτα κάτω από κίτρινο ηλιακό φως τύπου Ν μέσα σε μια μεταξένια πλανητική θήκη. (Λ.Π.)



Ευχάριστα μεταλλασσόμενα χρώματα. (Λ.Π.)

αποφασιστικά στην ενσωμάτωση του παίκτη στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Ιδιαίτερης αναφοράς αξίζουν οι πίστες, καθώς έχει δοθεί έμφαση στη φυσική ομορφιά του τοπίου. Ειδικά το φόντο είναι τόσο προσεγμένο, που συχνά αναρωτιέσαι αν παίζεις παιχνίδι ή όντως βρίσκεσαι σε χιονοδρομικό κέντρο και με την παρέα σου κατεβαίνεις αλαλάζοντας μια βουνοπλαγιά. Εξάλλου, ο φωτισμός του χώρου προάγει το Supreme Snowboarding από πρόγραμμα για υπολογιστές σε έργο τέχνης. Επιλέξτε να τρέξετε νύχτα και θα εκπλαγείτε με το τρελό παιχνίδι που στήνουν οι σκιές με τις αντανακλάσεις των ροζ φώτων πάνω στο χιόνι. Ακόμα και τη μέρα, όμως, τα εφέ που στοχεύουν στην προσομοίωση των καιρικών συνθηκών είναι τόσο πειστικά που θα συλλάβετε τον εαυτό σας να σκύβει στο πλάι στην προσπάθειά του να αποφύγει τις νιφάδες του χιονιού που πέφτουν ακατάπαυστα και εμποδίζουν την ορατότητα. Επιπλέον, αν δείτε οποιοδήποτε replay, θα μείνετε με το στόμα ανοιχτό, καθώς θα παρακολουθείτε τις απίστευτες φιγούρες που εκτελέσατε πριν από λίγο με την κυρίαρχη παρουσία του ήλιου να κλέβει την παράσταση στο φόντο.

Οσον αφορά στην ποικιλομορφία κάθε πίστας, τα φυσικά εμπόδια που θα συναντήσετε στο δρόμο σας (κορμοί δέντρων, δάση, χαράδρες, βράχοι) καθώς και οι εναλλακτικοί τρόποι υπερπήδησης αυτών κρατούν το ενδιαφέρον αμείωτο και αποτελούν εγγύηση για την αντοχή του Supreme Snowboarding στο χρόνο.



Το διάστημα με τύλιξε άγρια και με σταθερά αυξανόμενο τρόμο. (Λ.Π.)

Αναφέρθηκα ήδη στην ηχητική επένδυση του τίτλου, ωστόσο θα ήθελα να τονίσω ιδιαίτερα το πόσο ταιριαστή είναι με την ατμόσφαιρα και το πνεύμα του snowboarding. Πράγματι, η μουσική δίνει "ώθηση" στον παίκτη κατά τη διάρκεια της διαδρομής και τον προκαλεί να επιδιώκει συνεχώς καλύτερες επιδόσεις. Αν τώρα βαρεθείτε την ακρόαση των ίδιων μουσικών θεμάτων, μεταφέρετε το στερεοφωνικό στο δωμάτιό σας, φορτώστε το με Placebo ή Rammstein, ρυθμίστε την ένταση στο maximum και... οι βουνοκορφές είναι και πάλι δικές σας! Οσο για τα ηχητικά εφέ, πρέπει να αναφερθεί ότι, αν και αρχικά δεν θα τα προσέξετε, αφού τα καλύπτει εξ ολοκλήρου η μουσική, είναι ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου. Ο ήχος του snowboard καθώς σχίζει το χιόνι και το σφύριγμα του αέρα, που χαμηλώνει όταν περνάτε από κλειστά περάσματα και δυναμώνει όταν βρίσκεστε σε ανοιχτούς χώρους, συμβάλλουν στη δημιουργία μίας οπτικοακουστικής πανδαισίας.

ΠΕΝΗΝΤΑ ΜΕΤΡΑ ΚΑΘΕΤΗ ΠΤΩΣΗ

Ισως το πιο εντυπωσιακό στοιχείο για όσους είχαν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν αγώνες snowboard είναι τα επικίνδυνα άλματα που πραγματοποιούν οι αθλητές, καθώς και τα κόλπα που επιχειρούν ενώ βρίσκονται στον αέρα. Το Supreme Snowboarding παίρνει άριστα σε αυτόν τον τομέα, αφού προσφέρει μεγάλη ποικιλία "αεροπλανικών". Ιδιαίτερα σημαντική είναι η συμβολή του εγχειριδίου του παιχνιδιού, αφού εξηγεί με λεπτομέρεια τους συνδυασμούς των πλήκτρων που απαιτούνται για να εκτελέσετε τα κόλπα. Βρήκα αρκετά διασκεδαστικές τις ονομασίες των τρικ, ορισμένες από τις οποίες ακολουθούν για να σας ανοίξουν την όρεξη: Mute, Nosegrab, Melanchollie, Stalefish, Tailgrab, Indy, Japan, Nosebone, Roastbeef και Candle!

Βέβαια, όσο "φαντεζί" κι αν είναι τα προαναφερθέντα κόλπα, θα ήταν "δώρον άδωρον", αν ο χειρισμός του Supreme Snowboarding ήταν δύσκολος και πολύπλοκος. Ομως, όσο κι αν φανεί περίεργο, το παιχνίδι χρησιμοποιεί όλα κι όλα τρία πλήκτρα, τα οποία, συνδυαζόμενα είτε μεταξύ τους είτε με τα πλήκτρα κατεύθυνσης, προσφέρουν εκπληκτικές κινήσεις. Θα ήθελα να σχολιάσω λίγο περισσότερο το χειρισμό, όμως, προτού γίνει αυτό, θα αναφερθώ στα playing modes, καθώς έτσι θα λά-

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ... ΤΣΙΤΕΣ!



Η λέξη τσίτες στον τίτλο δεν είναι τίποτε άλλο από μία ελεύθερη απόδοση στα ελληνικά της λέξης cheater! Μέχρι στιγμής, λοιπόν, η προγραμματιστική ομάδα έχει δώσει στη δημοσιότητα δύο τέτοιες... μαϊμουδιές:

- **Γράψτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (οποιαδήποτε στιγμή) τη λέξη "hiihtoope". Θα εμφανιστεί ένας κρυφός χαρακτήρας, ο Guide. Πρόκειται για τον οδηγό που σας δίνει χρήσιμες συμβουλές ενώ έχετε επιλέξει κάποιον από τους υπόλοιπους χαρακτήρες.**
- **Αν γράψετε τη λέξη "siipiveikkoliitelee", θα έχετε τη δυνατότητα να αυξομειώνετε την ταχύτητα στο replay κατά βούληση, με τη χρήση των πλήκτρων "+" και "-". Προτείνεται σε τελειομανείς παίκτες που θέλουν να εντοπίσουν τα λάθη τους, αλλά και σε συντάκτες που προσπαθούν να "παγώσουν" την εικόνα για να τραβήξουν προφανώς κάποιες φωτογραφίες.**

Τέλος, ας σημειωθεί ότι, μόλις ενεργοποιηθούν οι "κλεψιές", θα ακούσετε έναν περίεργο ήχο από ζώο, που πιθανώς προέρχεται από διασταύρωση προβάτου και μαϊμούς.



Η ασυνήθιστα για μας χαμηλή βαρύτητα. (Λ.Π.)

βετε υπόψη ορισμένα επιπλέον στοιχεία που με βοήθησαν να τεκμηριώσω την άποψή μου, αλλά και την υψηλή βαθμολογία που έδωσα σε αυτόν τον τομέα.

1. Arcade Race: Εδώ το παιχνίδι παίρνει το χαρακτήρα "αγώνα ταχύτητας". Εχετε την ευκαιρία να τρέξετε με άλλους πέντε snowboarders και στόχος σας είναι -τι άλλο;- να φτάσετε στον τερματισμό πρώτοι.

2. Time Attack: Ο αντίπαλός σας σε αυτήν την περίπτωση είναι το χρονόμετρο. Πρέπει να βρείτε τα πιο σύντομα μονοπάτια και να κάνετε όσο το δυνατόν λιγότερα λάθη. Προτείνεται σε τελειομανείς!

3. Pipe: Πρόκειται ουσιαστικά για μία επίδειξη δεξιοτεχνίας. Μέσα σε λίγα τετραγωνικά μέτρα πρέπει να πραγματοποιήσετε όσο το δυνατόν περισσότερες φιγούρες.

4. Air: Λίγα μέτρα μετά την εκκίνηση βλέπετε το έδαφος να χάνεται κάτω από τα πόδια σας, και το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να εκτελέσετε όσο πιο πολλά κόλπα μπορείτε. Αφού ούτως ή άλλως θα φάτε τα μούτρα σας, ας έχετε εξασφαλίσει -για παρηγοριά- μία αξιοπρεπή βαθμολογία. Στο σημείο αυτό δίνω μερικά από τα στοιχεία που λαμβάνουν υπόψη οι κριτές: Προφανώς ο αριθμός και ο βαθμός δυσκολίας των κινήσεων παίζουν σημαντικό ρόλο. Κάτι, όμως, που οι περισσότεροι δεν γνωρίζουν (αν δεν είχα ασχοληθεί με το παιχνίδι, δεν θα το γνώριζα ούτε εγώ!) είναι ότι οι δυσκολότερες κινήσεις πρέπει να εκτελούνται σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο ύψος. Στην αρχή το κριτήριο αυτό θα σας παραξενέψει, αλλά ουσιαστικά πρόκειται για εξαιρετική ιδέα που στόχο έχει να αξιολογήσει την τεχνική κατάρτιση και το χρόνο αντίδρασης του αθλητή. Επίσης, πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στο ρητό "ό,τι ανεβαίνει κατεβαίνει", γιατί καλά τα αεροπλανικά, αλλά, αν δεν κάνετε μία αξιοπρεπή προσγείωση, θα βαθμολογηθείτε με λιγότερο από 5... Μέχρι να μου στείλετε καλύτερα σκορ (μαζί με φωτογραφία ως αποδεικτικό στοιχείο και επεξήγηση του τι ακριβώς κάνατε), δικαιούμαι τον τίτλο του "μάστορα" αυτής της κατηγορίας, μετά το εξαιρετικό άλμα μου που βαθμολογήθηκε με 17.130 (Misty flip Candle, 8.38 amp και 8.74 tech, δεν έχει γίνει λάθος στην πρόσθεση, απλά στις δύο επιμέρους κατηγορίες έχει γίνει στρογγυλοποίηση).

5. Top 5 Race: Μοιάζει πάρα πολύ με το Arcade Race, μόνο που στην περίπτωση αυτή δεν θα έχετε αντιπάλους τυχαίους δρομείς, αλλά εκείνους που κατέχουν τους πέντε καλύτερους χρόνους στη διαδρομή. Φυσικά, αν είστε και εσείς μέσα σ' αυτούς τους πέντε, θα έχετε τη μοναδική ευκαιρία να αντιμετωπίσετε τον εαυτό σας.

6. Championship: Μετρήστε τις δυνατότητές σας στο πρωτάθλημα. Κλασικά πράγματα: Ο πρώτος βγαίνει πρωταθλητής, οι τρεις τελευταίοι υποβιβάζονται στη χαμηλότερη κατηγορία.

7. Multiplayer: Ισως το καλύτερο και πιο διασκεδαστικό playing mode, αφού σας δίνεται η δυνατότητα να βιώσετε ανεπανάληπτες εμπειρίες, που κανένα άλλο παιχνίδι για υπολογιστές δεν μπορεί να σας δώσει. Γενικά, το gameplay μοιάζει πολύ με αυτό που θα έδινε κάποιο ράλι, μόνο που εδώ έχετε έξτρα δυνατότητες, οι οποίες ανεβάζουν τον εθισμό στα ύψη. Φανταστείτε, για παράδειγμα, να προσπερνάτε τον αντίπαλό σας από πάνω (με ένα εντυπωσιακό άλμα) ή να τον κάνετε να φάει χιόνι, περνώντας ξυστά από δίπλα του και κάνοντάς τον να χάσει την ισορροπία του! Αν τελικά αγοράσετε το παιχνίδι, πρέπει πάση θυσία να δείτε το mode αυτό, γιατί αλλιώς θα είναι σαν να χάνετε τη μισή απόλαυση!



Βυθίζεται προς τα άγνωστα βάθη. (Λ.Π.)

Τώρα το σχόλιο για το χειρισμό που υποσχέθηκα προηγουμένως: Είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να συναντήσει κάποιος στην κατηγορία των προσομοιωτών, αφού, ενώ είναι πολύ απλό στην εκμάθηση εξαιτίας του μικρού αριθμού των πλήκτρων, σε καμία περίπτωση δεν περιορίζει τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Για την επίτευξη των παραπάνω, σημαντική είναι η συμβολή των playing modes, που διαβαθμίζουν τη δυσκολία με τέτοιον τρόπο, ώστε το





Σε άλλον πλανήτη.

παιχνίδι να μη γίνεται ποτέ βαρετά εύκολο ή εκνευριστικά δύσκολο.

ΠΑΣΑΡΕΛΑ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ

Προτού ξεκινήσετε τον αγώνα, πρέπει να επιλέξετε το χαρακτήρα που θα σας εκπροσωπήσει, καθώς και τον τύπο του snowboard που θα χρησιμοποιηθεί. Υπάρχουν αρχικά έξι χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους έχει τις ιδιαιτερότητές του. Γράφω "αρχικά", γιατί, αν χρησιμοποιήσετε το cheat που θα βρείτε στο σχετικό box του άρθρου, θα ενεργοποιήσετε ακόμα έναν χαρακτήρα, ενώ οι προγραμματιστές έχουν δηλώσει ότι υπάρχουν κι άλλα cheats. Μου άρεσε πολύ το γεγονός ότι στο βιογραφικό των χαρακτήρων δίνεται περισσότερη έμφαση στην προσωπικότητα κάθε αθλητή παρά στην αναφορά των δυνατών ή αδύνατων σημείων του. Το snowboard είναι για όλους όσοι ασχολούνται μαζί του - εκτός από άθλημα- έκφραση, μόδα, πάθος, τρόπος ζωής. Ετσι, θα ήταν παράλογο οι συμμετέχοντες να αναφέρονται με τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους, λες και έχουμε να κάνουμε με αυτοκίνητα! Ιδιαίτερα διασκεδαστικό στοιχείο είναι οι κραυγές που βγάζουν οι αθλητές σε ορισμένα σημεία της διαδρομής για να δείξουν την έκπληξη, την ικανοποίηση ή το φόβο τους. Αυτές οι κραυγές διαφέρουν από αθλητή σε αθλητή και έχουν άμεση σχέση με την ιδιοσυγκρασία του. Για παράδειγμα, ο ψυχρός γιαπωνέζος Akiko Kirosava δεν τρομάζει με τίποτα, ενώ ο ψυχοπαθής Keith Glint με την κόμμωση αλά Prodigy βγάζει συνέχεια παρανοϊκά ουρλιαχτά. Ας σημειωθεί ότι τα ρούχα των snowboarders που θα δείτε στο παιχνίδι δεν είναι τυχαία, αλλά προέρχονται από τους οίκους μόδας Nidecker, Bonfire και Rossignol.



Η γέφυρα που ενώνει το χάσμα των γενεών.

Οσο για τους τύπους των snowboards που θα επιλέξετε, αποτελούν μικρογραφίες πραγματικών μοντέλων. Καθένα από αυτά χαρακτηρίζεται από τρεις ιδιότητες: ταχύτητα (speed), στροφική ικανότητα (turning) και ευκαμψία (flexibility). Οι ιδιότητες αυτές καθορίζουν τη χρήση των boards. Για παράδειγμα, αν θέλετε να συμμετάσχετε σε αγώνες ταχύτητας, θα προτιμήσετε ένα ταχύ board, ενώ, αν πρόκειται να διαγωνιστείτε στο άλμα, πρέπει να επιλέξετε σανίδα με μεγάλη ευκαμψία. Βέβαια, αν κερδίσετε κάποιο πρωτάθλημα ή επιτύχετε εντυπωσιακή επίδοση, νέα snowboards θα προστεθούν στα ήδη διαθέσιμα με τη μορφή bonus.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Οι λεζάντες με την ένδειξη (Λ.Π.) στο πλάι είναι στίχοι από την ποιητική συλλογή του Λουκά Παπαδημητρίου "Τα μεταλλικά δέντρα", εκδόσεις Δωδώνη 1999.

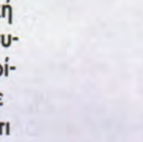
ΦΟΡΕΣΤΕ... ΑΛΕΞΙΠΤΩΤΟ

Οι μικροατέλειες που παρατηρούνται (π.χ. η σανίδα μπαίνει μέσα στο χιόνι σε ορισμένες περιπτώσεις) δεν είναι ικανές να μετριάσουν τη συνολική εντύπωση. Είναι αλήθεια ότι θα ήθελα να υπάρχουν περισσότερες πίστες, αλλά ένα add-on είναι πιθανό να διορθώσει την κατάσταση. Ισως το μεγαλύτερο μειονέκτημα του τίτλου να είναι το ίδιο το θέμα του. Νομίζω ότι δεν θα σημειώσει εμπορική επιτυχία και είναι κρίμα, γιατί το Supreme Snowboarding είναι ένας εξαιρετικός προσομοιωτής και κατορθώνει να αποδώσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την ατμόσφαιρα ενός από τα δημοφιλέστερα extreme sports. Βέβαια, όσο καλό κι αν είναι από τεχνικής πλευράς, δεν συγκρίνεται με τίποτα με την πραγματική εμπειρία (αυτό έλειπε!). Πάντως, το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους των extreme sports αλλά και σε όσους θα ήθελαν να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό, πέρα από τα καθιερωμένα είδη παιχνιδιών. Κλείνοντας, θα σας συμβούλευα να μην εφαρμόσετε στην πράξη τα κόλπα που μάθατε κατά την ενασχόλησής σας με το Supreme Snowboarding, εκτός κι αν φοράτε αλεξίπτωτο!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΑΝΤΟΧΗ	88

92



Εξαιρετικό παιχνίδι από κάθε άποψη. Είναι σίγουρο ότι θα αιχμαλωτίσει τους φίλους των χειμερινών σπορ και όχι μόνο!

ACTION

URBAN CHAOS

***"Τον Ιούλιο του 1999 ο μεγάλος βασιλιάς του τρόμου θα έρθει από τους ουρανούς. Θα φέρει στη ζωή το μεγάλο βασιλιά των Μογγόλων. Πριν και μετά θα κυριαρχεί ο πόλεμος."* Νοστράδαμος**

ΕΤΑΙΡΙΑ
MUCKY FOOT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM, DirectX 6.1, 3D accelerator

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Πολλοί ήταν αυτοί που πίστεψαν τα ανωτέρω λόγια και οδηγήθηκαν σε ακραίες ενέργειες, περιμένοντας τη συντέλεια του κόσμου. Μπορεί η συγκεκριμένη προφητεία του Νοστράδαμου να μη βγήκε αληθινή, αλλά στάθηκε ικανή να εμπνεύσει το σενάριο ενός νέου παιχνιδιού, του Urban Chaos.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Από τη δημιουργία του κόσμου μας, το καλό κατάφερνε να νικά το κακό, όποτε υπήρχε μεταξύ τους αναμέτρηση. Τώρα όμως φαίνεται ότι δικαιώνεται ο Νοστράδαμος. Βρισκόμαστε λίγους μήνες πριν από την αλλαγή της χιλιετίας και στον κόσμο επικρατούν πόλεμος και πείνα. Στις μεγαλουπόλεις το χάος έχει κυριεύσει τα πάντα. Απατεώνες, φονιάδες, κλέφτες και τρομοκράτες έχουν το πάνω χέρι. Ως συνήθως, εμείς αναλαμβάνουμε τα δύσκολα! Θα πρέπει να μπούμε σε μία τέτοια πόλη και να προσπαθήσουμε να επαναφέρουμε την τάξη. Μπορούμε να επιλέξουμε μεταξύ δύο χαρακτήρων. Από τη μία έχουμε την D' Arci, μία θαρραλέα αστυνομικίνα, και από την άλλη τον Roper, έναν μαχητή της τάξης που έργο του είναι να πολεμήσει μια ακραία θρησκευτική αίρεση. Ο καθένας από τους δύο μπορεί να αποδειχθεί ο ήρωας της πόλης, που όλοι περίμεναν. Ο χρόνος όμως είναι λίγος. Η αυγή της νέας χιλιετίας πλησιάζει. Οι άγριοι δρόμοι των μεγαλουπόλεων μας περιμένουν να τους εξερευνήσουμε. Πρέπει να νικήσουμε τις δυνάμεις του χάους για να επιστρέψει η χαμένη ελπίδα της επικράτησης του καλού.



Ετοιμοι για νέα αποστολή.

Τα τελευταία χρόνια η δράση των συμμοριών έχει αυξηθεί κατακόρυφα στη Union City. Κάθε μέρος της πόλης βρίσκεται υπό τον έλεγχο κάποιας από αυτές τις συμμορίες. Ονόματα όπως οι Wildcats, οι Jamaicans, οι Triad και οι Tres Amigos προκαλούν τον τρόμο. Η D' Arci και ο Roper δεν έχουν αντιληφθεί ότι όλες αυτές οι συμμορίες έχουν συμμαχήσει με τη θρησκευτική οργάνωση "The Fallen". Είναι αποφασισμένες να τη βοηθήσουν να επιτύχει το "βρώμικο" έργο της. Το look κάθε συμμορίας είναι διαφορετικό, όπως και τα όπλα και ο τρόπος δράσης. Οι ήρωες μας πρέπει να προσέχουν πολύ καλά τα νώτα τους...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι είναι δημιουργία μιας νεοσύστατης εταιρίας, της Mucky Foot. Οπως αναφέρεται και στο site της, είναι το πρώτο παιχνίδι που κατασκευάζει. "Πολύ καλά τα κατάφερε για πρώτη φορά" θα σκεφτεί κάποιος. Ομως τα πράγματα δεν έχουν ακριβώς έτσι. Η ομάδα που το έφτιαξε αποτελείται από πρώην μέλη της Bullfrog, με πολλά παιχνίδια στο ενεργητικό τους (Magic Carpet, Syndicate κ.λπ.). Ετσι εξηγείται η επιτυχία τους στο να μεταφέρουν τόσο καλά το έξυπνο σενάριο στην πράξη.

Η Mucky Foot παρουσίασε ταυτόχρονα το παιχνίδι για το PC και για το PlayStation. Η σχεδίασή του έγινε από την αρχή με τέτοιο τρόπο ώστε να προσαρμοστεί και στους δύο αυτούς διαφορετικούς κόσμους. Αυτό γίνεται φανερό από την αρχή σε όποιον διαθέτει gamepad. Οπως και στο PlayStation, όλες οι λειτουργίες του παιχνιδιού μπορούν να πραγματοποιηθούν από το pad. Το πληκτρολόγιο είναι σχεδόν άχρηστο. Αυτό είναι ένα πολύ θετικό στοιχείο





Η D' Arci στο πάρκινγκ του αστυνομικού τμήματος.



Το αστυνομικό τζιπ σε ξέφρενη πορεία.

για τους παίκτες (όπως εγώ) που δεν έχουν διάθεση να διαβάζουν δέκα ώρες το manual για να μάθουν τις λειτουργίες ενός παιχνιδιού και μετά να ψάχνουν ποιο πλήκτρο του keyboard κάνει την τάδε λειτουργία. Οσα ανέφερα δεν είναι ό,τι καλύτερο για τους οπαδούς των simulators, αλλά θέλω να γράφω τα πράγματα με το όνομά τους. Προσωπικά θεωρώ ότι η ευκολία χειρισμού ενός παιχνιδιού αποτελεί το βασικότερο παράγοντα για την αντοχή του στο χρόνο. Εχω πετάξει πολλά πολύ καλά παιχνίδια μόνο και μόνο επειδή ήθελαν πολύωρη εκμάθηση μέχρι να μπορεί κάποιος να παίξει αξιοπρεπώς. Εκεί, κατά τη γνώμη μου πάντα, έγκειται και η μεγάλη επιτυχία του PlayStation. Είναι μια κονσόλα plug 'n' play. Το ότι το PC έχει το πλεονέκτημα του πληκτρολογίου δεν σημαίνει ότι πρέπει σε κάθε πλήκτρο να αντιστοιχίσουμε και κάτι. Αυτό που πρέπει να μας καθηλώνει σε ένα παιχνίδι είναι το gameplay και όχι ο χειρισμός του.

Το Urban Chaos έχει ακριβώς αυτό το πλεονέκτημα. Πιάνουμε το gamepad και αρχίζουμε την περιπλάνησή μας στους δρόμους της Union City. Οσοι δεν έχουν ακόμα gamepad είναι καιρός να αποκτήσουν. Στο Urban Chaos θα καταλάβουν τη χρησιμότητά του. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του PlayStation που έχει περάσει και στο PC είναι η έλλειψη της δυνατότητας για ενδιάμεσο save. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσουμε μία αποστολή, για να μπορούμε να κάνουμε save. Αυτό είναι μάλλον αρνητικό για τους περισσότερους. Ομως η πολύ ρεαλιστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μάς κάνει να αρχίζουμε ξανά μία αποστολή με το ίδιο ενδιαφέρον που δείχναμε την πρώτη φορά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - GAMEPLAY

Στα γραφικά σταματούν οι ομοιότητες μεταξύ των εκδόσεων του Urban Chaos για PC και PlayStation. Στο PC το παιχνίδι είναι κλάσεις ανώτερο! Οι τελευταίες πρόοδοι στις κάρτες των γραφικών κάνουν το PlayStation να μοιάζει με μηχάνημα της δεκαετίας του '80! Η μηχανή του παιχνιδιού χρησιμοποιεί όλες τις τελευταίες τεχνολογίες στα γραφικά και το αποτέλεσμα είναι μοναδικό. Η Union City μοιάζει με αληθινή. Η ατμόσφαιρα που επικρατεί είναι δύσκολο να παρουσιαστεί με λόγια. Είναι αξιοπρόσεκτη η επιμονή στη λεπτομέρεια. Ολα δείχνουν όπως σε μία κανονική πόλη. Τα αυτοκίνητα κινούνται συνεχώς στους δρόμους. Οι πεζοί περπατούν αμέριμνοι.

Η αλληλεπίδραση με το χώρο είναι ακόμα ένα θετικό στοιχείο του παιχνιδιού. Καθώς κινούμαστε μέσα στους δρόμους, μπορούμε να κλωτσήσουμε άδεια κουτιά μπύρας, να πέσουμε πάνω σε ανυποψίαστους πεζούς, να πετάξουμε κάτω σκουπιδοτενεκέδες. Τα πεσμένα φύλλα των δέντρων αναταράσσονται καθώς τρέχουμε ανάμεσά τους. Ο αέρας σκορπίζει τα σκουπίδια. Το πιο διασκεδαστικό χαρακτηριστικό είναι ότι μπορούμε να ανέβουμε πάνω στα διερχόμενα αυτοκίνητα. Οι οδηγοί τους μας κορνάρουν τσατισμένοι, ενώ εμείς μπορούμε να παραμείνουμε εκεί... και να πάμε τσάμπα βόλτα! Το ίδιο εύκολα όμως μπορούμε να χτυπηθούμε από κάποιο αμάξι, αν δεν είμαστε προσεκτικοί.

Για να υλοποιηθούν όλα αυτά, όμως, χρειάζεται να έχουμε ένα μηχάνημα άνω του μετρίου. Τι εννοώ; Στο μηχάνημά μου, Celeron 450 με 256MB RAM και TNT 2 ULTRA, όποτε επιχειρούσα να ανεβάσω την ανάλυση πάνω από 800x600, η κίνηση γινόταν "σκαλωτή". Αρα οι μίνιμουμ απαιτήσεις που αναφέρονται στο κουτί του παιχνιδιού είναι για άλλη μία φορά παραπλανητικές.

Προτού ξεκινήσουμε το παιχνίδι πρέπει να κάνουμε την υποχρεωτική εκπαίδευση, ώστε να μάθουμε τους απαραίτητους χειρισμούς. Πρέπει μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα να περάσουμε διάφορα εμπόδια. Θα μάθουμε να πηδάμε, να σκαρφαλώνουμε και να πηγαίνουμε σε μέρη όπου αρχικά φαίνεται αδύνατο.

Επειτα, σειρά έχει η πολεμική εκπαίδευση. Εδώ θα μάθουμε πώς να χτυπάμε, να κλωτσάμε και γενικά πώς να κάνουμε κακό στον εχθρό. Οταν ολοκληρώσουμε κι αυτή τη δοκιμασία, είμαστε έτοιμοι να βγούμε στους δρόμους.


Η μάχη έχει αρχίσει για τα καλά.

Ο τρόπος που ξετυλίγεται το παιχνίδι είναι μέσω συγκεκριμένων αποστολών, 30 στο σύνολο τους. Κάθε αποστολή λαμβάνει χώρα σε διαφορετική γειτονιά της Union City και έχει κάποιο αντικει-

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



Ονομα: D' ARCI STERN
Εθνικότητα: Αμερικανική
Τόπος γεννήσεως: Chicago
Ημερομηνία γεννήσεως: 7/7/1970
Οικογενειακή κατάσταση: Ελεύθερη
Ομάδα αίματος: Α
Υψος: 1,74 μ.
Βάρος: 55 κιλά
Χρώμα μαλλιών: Μαύρο
Χρώμα οφθαλμών: Καστανό
Περιγραφή χαρακτήρα: Φιλόδοξη, παθιασμένη, πιστή, πανούργα, ευερέθιστη
Διάφορα: Σημάδι σε σχήμα μισοφέγγαρου στην αριστερή γάμπα

ΙΣΤΟΡΙΑ



Ατίθαση στην παιδική ηλικία, προσπαθούσε πάντα να αποδεικνύει ότι είναι ισάξια με τους αντιπάλους της. Για να το καταφέρει, δεν δίσταζε να αγωνίζεται με το πάθος της αγριόγατας. Ο χαρακτήρας της δεν άλλαξε ιδιαίτερα στην εφηβική ηλικία. Το "χάρισμά" της να ανακαλύπτει φασαρίες την οδήγησε σε λάθος παρέες. Οι γονείς της, προκειμένου να την προστατέψουν, την έγραψαν στο γυμναστήριο για να ξοδεύει την υπέρμετρη ενέργειά της. Μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα η D' Arci κέρδισε το τοπικό πρωτάθλημα καράτε.

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ - ΚΑΡΙΕΡΑ

Η D' Arci έχει τρεις αδερφούς και είναι μικρότερη από αυτούς. Ο πατέρας της και τα αδέρφια της δούλευαν ως εφαρμοστές του νόμου. Η ίδια δεν θέλησε να ακολουθήσει καριέρα αστυνομικού. Το όνειρό της ήταν να κάνει ταξίδια και να γνωρίσει τον υπόλοιπο κόσμο. Οταν όμως ο πατέρας της σκοτώθηκε σε μια περιπολία ρουτίνας, αποφάσισε να καταταχθεί στην Αστυνομική Ακαδημία. Η πρώτη της χρονιά στους δρόμους πέρασε σχετικά απλά, αφού είχε περισσότερο εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Η γνώση των πολεμικών τεχνών τής έδωσε ένα μεγάλο πλεονέκτημα στη σύλληψη των εγκληματιών αλλά και στην προστασία του ίδιου του εαυτού της. Τα σημάδια του νευρικού χαρακτήρα της δεν έλειψαν, ήταν όμως μέσα στα όρια της εξουσίας που είχε στα χέρια της. Το δεύτερο χρόνο είχε ωριμάσει σε μία αστυνομικίνα έμπειρη και λογική, μέχρι που κάτι απρόσμενο συνέβη: Σε μία συμπλοκή, ο ένας αδερφός της χτυπήθηκε θανάσιμα από κάποιο μέλος συμμορίας. Οταν η D' Arci το έμαθε, έφτασε στα όρια της τρέλας. Για τρεις ολόκληρους μήνες έψαχνε να βρει το δολοφόνο. Οταν τον ανακάλυψε, του συμπεριφέρθηκε με τόσο βίαιο τρόπο, ώστε η αστυνομία αναγκάστηκε να την υποβιβάσει. Αυτό ήταν και το μόνο μελανό σημείο της καριέρας της.



Ονομα: ROPER McINTYRE
Εθνικότητα: Αμερικανική
Τόπος γεννήσεως: Baton Rouge (LA)
Ημερομηνία γεννήσεως: 1/1/1944
Οικογενειακή κατάσταση: Ελεύθερος
Ομάδα αίματος: Α
Υψος: 1,90 μ.
Βάρος: 90 κιλά
Χρώμα μαλλιών: Καστανό με γκρι ανταύγειες
Χρώμα οφθαλμών: Γαλανό
Περιγραφή χαρακτήρα: Φανατικός, γνώστης του δρόμου, ασυμβίβαστος, απότομος

ΙΣΤΟΡΙΑ



Λίγα στοιχεία είναι γνωστά για το ιστορικό του Roper. Σκληρός, χωρίς δισταγμούς ανεξαρτήτως με το ποιον έχει να κάνει. Ο Σκοτσέζος πατέρας του φρόντισε να του περάσει όλες τις αντιλήψεις του περί "πολιτισμένου" τρόπου συμπεριφοράς προς τον αντίπαλο. Εμαθε να δουλεύει μόνος και να αφοσιώνεται απόλυτα σε αυτό που έχει στο μυαλό του. Κοινωνικά είναι απόμακρος και η καλύτερη παρέα του είναι ο εαυτός του και ένα μπουκάλι ουίσκι.

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ - ΚΑΡΙΕΡΑ

Είναι μοναχοπαίδι και αναθρεμμένος από τον πατέρα του, τον Frazer, ο οποίος ήξερε τι ζωή περιμένει το γιο του. Ως σκληρός και λογικός άνθρωπος, ο πατέρας του τον έμαθε πώς να επιβιώνει και να βασίζεται στον εαυτό του. Ο Frazer μετανάστευσε από τη Σκοτία στη Λουιζιάνα της Αμερικής, όπου γνώρισε και παντρεύτηκε μία ντόπια, τη Magariete Couvillion. Μερικά χρόνια αργότερα αυτή πέθανε κατά τη διάρκεια της γέννας, αφήνοντας στον πατέρα το ρόλο του πατέρα-δασκάλου.
Ο Roper υπηρέτησε στις ειδικές δυνάμεις του στρατού, αλλά τα κατορθώματά του είναι άγνωστα, γιατί ο φάκελός του είναι απόρρητος, λόγω των συνεργασιών του με την NSA. Μετά το στρατό επέστρεψε στη Λουιζιάνα και κατατάχθηκε στην αστυνομική δύναμή της. Οι τρόποι που χρησιμοποιούσε δεν αποτελούσαν δείγμα πολιτισμού, αλλά "δούλευαν" πάντα. Στα τέλη του 1998 μετακόμισε στη Union City. Κυκλοφορούν φήμες ότι ήταν μέλος μιας άγνωστης θρησκευτικής αίρεσης στις αρχές του 1990.

μενικό σκοπό. Μερικές φορές ο στόχος μας είναι σχετικά απλός , όπως να συλλάβουμε κάποιον εγκληματία, ή να διαλύσουμε μία συνάντηση συμμοριών. Σε άλλη αποστολή, πρέπει να μιλήσουμε σε έναν απογοητευμένο(;) που ετοιμάζεται να πηδήξει από την ταράτσα ενός κτιρίου! Το θετικό του Urban Chaos είναι ότι οι αποστολές αυτές δεν είναι γραμμικές στην εξέλιξή τους, αλλά διαθέτουν υποαποστολές, που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο τέλος κάθε αποστολής αναφέρεται ο συνολικός αριθμός των κακοποιών που υπήρχαν στο level, έτσι μπορούμε να δούμε αν έχουμε εξερευνήσει όλα τα πιθανά σημεία της γειτονιάς. Αν όχι, μπορούμε να παίξουμε ξανά την ίδια αποστολή για να σιγουρευτούμε ότι τα κάναμε όλα. Πρέπει να μιλάμε με όσους χαρακτήρες μπορούμε, για να μαθαίνουμε στοιχεία για την αποστολή. Προσωπικά, σε κάποιο σημείο χτύπησα και συνέλαβα έναν αλήτη που ξεστόμιζε τα χειρότερα λόγια. Οταν αργότερα έπαιξα ξανά την ίδια αποστολή, μιλώντας με κάποιον που είχα αγνοήσει την πρώτη φορά, έμαθα ότι ο εν λόγω αλήτης μόλις είχε σκοτώσει κάποιον και καταζητούνταν!

Οι υποαποστολές μπορεί να μην είναι απαραίτητες για την ολοκλήρωση του στόχου μας, αλλά προσθέτουν αληθοφάνεια στη δράση. Επίσης, δίνουν τη δυνατότητα να βρούμε διάφορα power-up που μας κάνουν πιο δυνατούς, πιο



Ο Roper έτοιμος να σκαρώσει κάτι...

γρήγορους ή μας δίνουν υγεία.

Οι εχθροί δεν είναι και τόσο ικανοί μαχητές. Είναι όμως ύπουλοι. Ετσι, αν θελήσουμε να ξεφύγουμε από μια συμπλοκή, σίγουρα κάποιος θα μας πάρει στο κυνήγι. Ενώ ανεβαίνουμε μια σκάλα νομίζοντας ότι θα γλιτώσουμε, θα ακούσουμε βήματα... κάποιος ανεβαίνει τη σκάλα πίσω μας! Πρέπει να είμαστε έτοιμοι να τον χτυπήσουμε, μόλις εμφανιστεί το κεφάλι του στην κορυφή της σκάλας.

Ενώ στις πρώτες αποστολές οι εχθροί είναι εξοπλισμένοι με πιο "ήπια" όπλα, στη συνέχεια έχουν δυνατές καραμπίνες και πολυβόλα M16!

Τα όπλα που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δεν είναι πάρα πολλά, είναι όμως αρκετά για να ολοκληρώσουμε και την πιο δύσκολη αποστολή. Ξεκινώντας έχουμε για προστασία μόνο τις γροθιές μας. Το πρώτο όπλο που συνήθως βρίσκουμε είναι το πιστόλι Beretta. Δεν είναι τίποτα σπουδαίο, αφού πρέπει να ρίξουμε 3-4 φορές στον αντίπαλο για να τον κάνουμε να πέσει. Η καραμπίνα είναι το επόμενο όπλο που θα βρούμε - και το αγαπημένο μου. Είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική και συνοδεύεται από πολύ όμορφα εφέ. Ο εχθρός κυριολεκτικά απογειώνεται μόλις χτυπηθεί από τις σφαίρες της. Το M16 είναι το καλύτερο όπλο για τη μαζική εξόντωση συμμοριών, αλλά καταναλώνει τις σφαίρες μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Οι χειροβομβίδες που θα βρούμε είναι αποτελεσματικές σε κλειστούς χώρους, γιατί εκεί είναι δύσκολο να σημαδέψουμε. Στις μάχες σώμα με σώμα, εκτός από τις ικανότητές μας στις πολεμικές τέχνες μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το φονικό μαχαίρι ή το μπαστούνι του baseball, για πιο σίγουρη έκβαση της μάχης.

Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει ένας scanner που μας δείχνει πού πρέπει να πάμε και πού βρίσκονται οι εχθροί. Στο ίδιο μέρος βρίσκονται οι ενδείξεις της ενέργειας και της αντοχής καθώς και το εικονίδιο του όπλου που έχουμε στα χέρια μας.



Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά και ρεαλιστικά και συμβάλλουν θετικά στην όλη ατμόσφαιρα, κάνοντάς την ακόμα καλύτερη. Σε όλη τη διάρκεια κάθε αποστολής ακούγονται ήχοι εκτός φάσης, όπως γαβγίσματα σκύλων και κόρνες αυτοκινήτων. Στις αναμετρήσεις με τους εχθρούς οι ήχοι θυμίζουν κόμιξ, με αρκετά χιουμοριστική απόδοση. Στη μουσική, επιτέλους, δεν περιλαμβάνονται κάποια κομμάτια από το CD, που επαναλαμβάνονται συνέχεια και καταντούν βαρετά. Το Urban Chaos θυμίζει θρίλερ. Η μουσική "συμμετέχει" ανάλογα με ό,τι διαδραματίζεται: όταν αρχίζουμε μια μάχη, όταν φτάνουμε σε μία σκηνή-κλειδί για την αποστολή, ή όταν τρέχουμε όντας σε πλήρη ένταση.



ΣΥΝΟΛΙΚΑ

Το Urban Chaos, χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο, μαγεύει με την άψογη μεταφορά του σεναρίου στην οθόνη. Από την πρώτη στιγμή που θα το παίξουμε, θέλουμε να μάθουμε περισσότερα για τις συμμορίες και για το ποιες δυνάμεις κρύβονται πίσω από την αναρχία που επικρατεί στους δρόμους της Union City. Η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον μπορεί να προσφέρει πολλές φορές την ίδια διασκέδαση με το κυρίως παιχνίδι. Οταν δεν είχα διάθεση για αποστολές, κυνηγούσα και σκότωνα τους περαστικούς ή "έπαιζα" με τα αυτοκίνητα που περνούσαν μπροστά μου!

Αρνητικά σημεία άξια λόγου δεν υπάρχουν στο παιχνίδι. Καμιά φορά ο χαρακτήρας "κολλά" και δεν μπορεί να προχωρήσει σε κάποια πλατφόρμα, παρά μόνο αν πηδήξουμε. Κάτι τέτοιο όμως δεν συμβαίνει συχνά, ούτε είναι ικανό να προκαλέσει αρνητικές εντυπώσεις για το παιχνίδι γενικά. Αρκετές φορές θα δυσκολευτούμε να βρούμε την τοποθεσία που υπαγορεύει η αποστολή, παρ' όλη τη βοήθεια του scanner. Θα πρέπει να σκαρφαλώσουμε κάπου ή να βρούμε ένα πέρασμα που δεν είναι εμφανές με την πρώτη ματιά.

Η έλλειψη multiplayer, κατά τη γνώμη μου, δεν είναι και τόσο σημαντική. Ετσι κι αλλιώς σκοπός του παιχνιδιού είναι να μας προσφέρει απόλαυση σε Single Player mode. Αν θέλουμε δικτυακές αναμετρήσεις, υπάρχουν πολλά άλλα παιχνίδια για να διαλέξουμε. Το Urban Chaos είναι ένα πολύ πετυχημένο μείγμα Lara Croft, adventure και 3D shooter, που θα μας καθηλώσει για αρκετές ώρες με τις μοναδικές αποστολές του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

93



Εθιστικό, υπόσχεται να μας συντροφεύσει για αρκετό καιρό.

NATIONS FIGHTER COMMAND

Η Psygnosis έχει μακρά ιστορία στην παραγωγή παιχνιδιών για υπολογιστές. Από τη δεκαετία του '80 του... προηγούμενου αιώνα δημιουργούσε παιχνίδια για τους τότε home υπολογιστές Amiga, Atari κ.λπ. Φυσικά, με την άνθηση των παιχνιδιών και στα PCs η εταιρία προσανατόλισε τις δημιουργίες της προς αυτήν την κατεύθυνση, δίνοντας στους gamers πληθώρα τίτλων.

ΕΤΑΙΡΙΑ
PSYGNOSIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium-233, 32MB RAM, 4MB Direct 3D κάρτα γραφικών, 150MB HDD, 4x CD-ROM drive

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος χωρίζεται σε τρεις φάσεις. Η πρώτη φάση χαρακτηρίζεται από τη γρήγορη γερμανική και ιαπωνική προέλαση, εν συνεχεία ακολούθησε μία περίοδος σταθερότητας και, τέλος, επήλθε μία οδυνηρή και αργή οπισθοχώρηση. Οι επιτυχίες ήταν αποτέλεσμα καλά οργανωμένων και ιδιαίτερα επιθετικών πολεμικών μηχανών σε συνδυασμό με τις κακά οργανωμένες και απροετοίμαστες άμυνες. Γράφοντας περίοδο σταθερότητας, εννοούμε πως οι Σύμμαχοι επανεξοπλίστηκαν, ανασυντάχθηκαν και αντεπιτέθηκαν μόνο όταν ήταν σίγουροι πως υπερείχαν σε εξοπλισμό, εκπαίδευση και ηθικό.

Η Psygnosis στο Nations Fighter Command (NFC) ασχολήθηκε κυρίως με τα δρώμενα στη Δυτική Ευρώπη, καθώς θεωρεί, εσφαλμένα κατά τη γνώμη μου, ότι δεν έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος στις επιχειρήσεις που έλαβαν χώρα σε



αυτήν την περιοχή εν αντιθέσει με αυτές στον Ειρηνικό Ωκεανό και στο ρωσικό μέτωπο. Ετσι, παίζοντας το παιχνίδι θα διαπιστώσετε πως οι πιο πολλές αερομαχίες γίνονται πάνω από τις βορειοδυτικοευρωπαϊκές χώρες (Βρετανία, Γαλλία, Γερμανία, Ολλανδία κ.λπ.) και λιγό-

τερες στις ακτές της Βόρειας Αφρικής, όπου έλαβαν χώρα επικές μάχες προτού οι Σύμμαχοι ξεκινήσουν μία συνδυασμένη απόβαση στο νησί της Σικελίας. Φυσικά, ο παράγοντας αεροπορία ήταν υψίστης σημασίας και χωρίς τα "μεταλλικά πουλιά" δεν θα κέρδιζαν τον πόλεμο.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης του NFC προσφέρει άνεση και ευκολία, διατηρώντας παράλληλα το ρεαλισμό σε υψηλά επίπεδα. Μπαίνοντας στο virtual κόκπιτ και ξεκινώντας την πτήση θα διαπιστώσετε πως δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Φυσικά, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι κάθε αεροσκάφος διαθέτει τη δική του "προσωπικότητα" και πτητική συμπεριφορά, ιδίως τα Me-262 και Comet, τα οποία δημιουργήθηκαν την περίοδο κατά την οποία η πλάστιγγα έγερνε επικίνδυνα υπέρ των Συμμάχων και δεν υπήρχε ο χρόνος για τις απαραίτητες για την τελειοποίησή τους δοκιμές, με αποτέλεσμα πολλοί Γερμανοί πιλότοι να βρουν το θάνατο. Με το Me-262 θα πρέπει να προσέχετε να μην έχετε συνεχώς στο full το throttle σας, διότι η άτρακτος του αεροσκάφους θα καταστραφεί. Ακόμη, όταν τραβάτε ψηλά G, δεν πρέπει να διατηρείτε τις δυνάμεις σε υψηλά ποσοστά για πολλή ώρα, διότι όλο και κάποιο φτερό θα σας φύγει. Οσον αφορά στο Comet, δεν γνωρίζω τι πρέπει να κάνετε, αφού με το παραμικρό πατσαβουριαζόμουν στο έδαφος χάνοντας το φως μου.

Κατά τα άλλα, με τα υπόλοιπα αεροσκάφη δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Μπορείτε να πειραματιστείτε με νέους ελιγμούς και να απολαύσετε την πτήση σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός των αεροπλάνων είναι απλούστατος καθώς περιλαμβάνει ελάχιστα πλήκτρα, κάτι που δείχνει ότι οι προγραμματιστές της Psygnosis έδωσαν μεγαλύτερο βάρος στη δράση. Εξάλλου ο τίτλος δεν υστερεί με αυτόν τον τρόπο στο βαθμό προσομοίωσης που επιτυγχάνει. Είναι γεγονός πως οι προγραμματιστές και οι σχεδιαστές του NFC "έπαιξαν" λίγο με τις ισορροπίες μεταξύ flight sim και arcade, αλλά κατάφεραν να τις διατηρήσουν με επιτυχία. Η ευκολία του χειρισμού βοηθά αφ' ενός τους gamers που ασχολούνται με την κατηγορία των flight sim να μην αναλωθούν στη μελέτη του χειρισμού των μαχητικών και αφ' ετέρου εκείνους που δεν ασχολούνται τόσο με αυτή την κατηγορία και θέλουν να δοκιμάσουν να εγκλιματιστούν γρήγορα στο παιχνίδι. Πιστεύω πως το NFC είναι από τα ιδανικότερα flight sim για να ξεκινήσει κάποιος.



Σκηνή από το επίκαιρο βίντεο πριν από την αποστολή.

Τρέχοντας για πρώτη φορά το NFC θα δείτε στην οθόνη σας ένα όμορφο μενού επιλογών, το οποίο αποτελείται από τα εξής μέρη:

- **CAMPAIGN** Ως γνωστόν, στις campaigns μπορείτε να πετάξετε σε μια σειρά αποστολών βασισμένων σε κάποιο σενάριο. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των USAAF (Αμερική), RAF (Μεγάλη Βρετανία) και Luftwaffe (Γερμανία). Οποια και να επιλέξετε, θα πετάξετε σε 15 αποστολές βασισμένες σε πραγματικά γεγονότα. Το αρνητικό σε αυτή τη σειρά των campaigns είναι πως,



ΗΠΑ


P-51 Mustang


P-40 Warhawk


P-38 Lightning


P-47 Thunderbolt

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΕΧΟΥΝ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 3D BLASTER BANSHEE

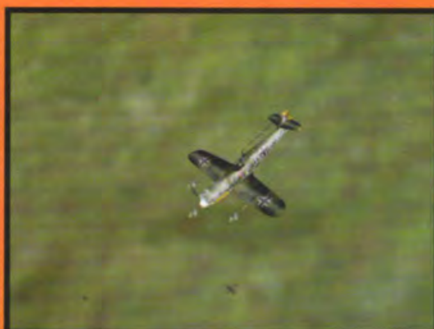
Υπάρχει ενδεχόμενο να αντιμετωπίσετε ένα μικρό πρόβλημα όσοι από εσάς έχετε την 3D Blaster Banshee της Creative, αλλά χρησιμοποιείτε drivers της 3dfx. Στα 3D settings το NFC ίσως να μην αναγνωρίσει ότι το σύστημά σας έχει Direct 3D. Αν γίνει αυτό, απλώς κάνετε απεγκατάσταση των drivers της 3dfx και εγκαταστήστε τους drivers της Creative και το παιχνίδι θα τρέξει κανονικά.

ΓΕΡΜΑΝΙΑ


Me-163 Komet


Me-262


FW-190


Me-109

αν δεν ολοκληρώσετε κάποια αποστολή, δεν μπορείτε να προχωρήσετε στην επόμενη.

● **MULTIPLAYER** Δεν νοείται πλέον τίτλος οποιασδήποτε κατηγορίας που να μην περιλαμβάνει multiplayer mode. Ετσι και στο NFC θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε άλλους επίδοξους πιλότους μέσω του Internet ή τοπικού δικτύου (LAN). Οι μάχες μπορούν να δοθούν είτε κάνοντας ομαδικό παιχνίδι ή με ατομική προσπάθεια (every man for himself).

● **SHOW RECORDED MISSIONS** Πετώντας σε μία αποστολή με το NFC έχετε τη δυνατότητα να την καταγράψετε, προκειμένου να δείτε μετά το τέλος της πόσο καλός πιλότος ήσαστε!

● **INSTANT ACTION** Η συγκεκριμένη επιλογή απευθύνεται σε αυτούς που βιάζονται να δουν το πρόσωπο της μάχης. Σε αυτό το μενού θα συναντήσετε πολλές υποκατηγορίες, όπως οι bomber escort, surprise attack, scramble.

● **TRAINING** Η... Σχολή Ικάρων του NFC. Από δω θα πρέπει να περάσετε πρώτα, κατά τη γνώμη μου, όχι τόσο για να μάθετε να προσγειώνεστε ή να απογειώνεστε (αυτήν τη διαδικασία φρόντισαν να την απλουστεύσουν οι προγραμματιστές της Psygnosis), αλλά για να γνωρίσετε όλα τα αεροσκάφη με τα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε στις μάχες και να εξοικειωθείτε πιο γρήγορα με τον, ούτως ή άλλως, εύκολο χειρισμό.

● **DATABASE** Μία ευχάριστη προσθήκη για προσομοιωτή αυτής της κατηγορίας. Πρόκειται για μία βάση δεδομένων με τα αεροσκάφη που θα συναντήσετε στο NFC (flyable και μη), με εικόνες και τεχνικά χαρακτηριστικά. Μπορείτε να τη δείτε και χωρίς να τρέξετε το παιχνίδι, κάνοντας κλικ από το Program Menu των Windows στο Aircraft Database στον κατάλογο του NFC. Αυτομάτως θα αρχίσει να φορτώνει ο προεπιλεγμένος browser, δείχνοντάς σας πλέον τα αεροσκάφη με όλες τις λεπτομέρειες.

● **OPTIONS** Μπορείτε να ρυθμίσετε τον τίτλο ανάλογα με τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

Ενα πρόβλημα που μου προέκυψε, το οποίο όμως δεν μπόρεσα να λύσω, αφορά στο ότι δεν κατέστη δυνατό να χρησιμοποιήσω ούτε το gamepad ούτε ένα παλιό αναλογικό joystick, παρά το ότι από το υπομενού Controls το πρόγραμμα έδειχνε ότι μπορούσα να ρυθμίσω τόσο το pad όσο και το joystick. Ωστόσο με το πληκτρολόγιο δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα.

Σε γενικές γραμμές, τα μενού επιλογών στο σύνολό τους είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένα και με εύκολη πλοήγηση από το ένα στο άλλο. Αν οι campaigns ήταν καλύτερα σχεδιασμένες και περισσότερο interactive, τότε θα μιλούσαμε


Το P-40 εφορμά.


Μέσα από το κόκπιτ του P-40.

ΜΕΓΑΛΗ ΒΡΕΤΑΝΙΑ



Typhoon



Hurricane



Spitfire



Βρίσκοντας τον εχθρικό στόλο.

για τον ιδανικό τίτλο σε ό,τι αφορά το χειρισμό και το gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το γραφικό κομμάτι του τίτλου κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, εντούτοις θα μπορούσε να ήταν καλύτερο όσον αφορά στους χρωματισμούς κατά τις εκρήξεις και τα διάφορα εφέ. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως τα εφέ δεν είναι εντυπωσιακά. Το αντίθετο, μάλιστα. Οταν καταστρέφεται ένα μεγάλο κτίριο ή όταν ανατινάζεται ένα αεροπλάνο στον αέρα, το θέαμα είναι πολύ όμορφο και μερικές φορές και μόνο γι' αυτό το λόγο αξίζει να καταγράψετε μία αποστολή για να μπορέσετε να την ξαναδείτε. Η καταγραφή των αποστολών έχει ένα μειονέκτημα το οποίο έγκειται στο γεγονός ότι το πρόγραμμα δεν αλλάζει αυτόματα τις κάμερες για να δείχνει πιο εντυπωσιακό, αλλά χρησιμοποιεί τις οπτικές γωνίες που χρησιμοποίησε ο χρήστης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ετσι, επειδή για να μπορέσεις να πετάξεις σε μία μάχη πρέπει να βλέπεις το παιχνίδι μέσα από το κόκπιτ, χάνεις κάποια εντυπωσιακά εφέ.

Κατά τα άλλα, τα μοντέλα των αεροσκαφών είναι προσεγμένα και όμορφα σχεδιασμένα, ενώ το ίδιο ισχύει και με τις μονάδες του εδάφους και της θάλασσας. Εξίσου όμορφα είναι τα σύννεφα, τα οποία είναι τρισδιάστατα, καθώς και το map texturing του τερέν, όπου ομολογουμένως έχει γίνει καλή δουλειά. Ενα άλλο εντυπωσιακό στοιχείο είναι ότι εκεί που πετάτε μπορεί να δείτε πουλιά να πετούν δίπλα σας, κάτι το οποίο δεν έχω συναντήσει σε άλλο τίτλο του είδους. Αν είχαν προσεχθεί λίγο τα textures των πόλεων, το όλο περιβάλλον θα φάνταζε ακόμη καλύτερο.





Τα P-40 σε σχηματισμό πάνω από την έρημο.

Το ηχητικό μέρος αποτελείται από τα απαραίτητα εφέ για τους πυροβολισμούς, τις εκρήξεις, τις μηχανές των αεροπλάνων και κάποιες ομιλίες. Οταν γίνεται μία αερομαχία, οι ασύρματοι κοντεύουν να σπάσουν καθώς οι πιλότοι μιλούν συνεχώς. Σε αυτό το σημείο πλησίασαν κάπως μόνο η DID με το F-22 και η MicroProse με το Falcon 4.0.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Nations Fighter Command αποτελεί σε γενικές γραμμές έναν αξιόλογο προσομοιωτή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου επικεντρωμένο κυρίως στις μάχες που έλαβαν χώρα στη Δυτική Ευρώπη. Τα γραφικά είναι αρκετά όμορφα, ενώ ο ήχος επιδέχεται αρκετές βελτιώσεις. Ενα ακόμη σημείο όπου χρειαζόταν περισσότερη δουλειά είναι οι campaigns. Μπορεί για κάθε παράταξη να έχουμε τη δυνατότητα να πετάξουμε σε 15 αποστολές, αλλά αν δεν πετύχουμε στη μία δεν θα περάσουμε στην επόμενη. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει έλλειψη interactivity, σημαντικός παράγοντας για να καθηλωθεί ο χρήστης στην οθόνη του.

Από τα σημαντικά πλεονεκτήματα του τίτλου είναι ο απλούστατος χειρισμός του, κάτι που θα επιδράσει θετικά και θα ενθαρρύνει εκείνους που θέλουν να ασχοληθούν με τη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	76
CAMPAINS	70
GAMEPLAY	90

79



Ενα αρκετά ενδιαφέρον simulator με πολύ εύκολο χειρισμό.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Η συνέχεια του θρυλικού Rayman επιτέλους είναι εδώ! Αλήθεια, όμως, άξιζε η αναμονή των δύο χρόνων; Η απάντηση έρχεται αναμφισβήτητα καταφατική ακόμη και από κάποιον που θα παίξει μόλις για δέκα λεπτά μαζί του. Βλέπετε, όχι μόνο ξεπέρασε τον προκάτοχό του, αλλά είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Είναι διαφορετικό: ούτε αίμα, ούτε βία, ούτε πόλεμοι, ούτε βρικόλακες. Μια εκπληκτική παραγωγή, με άφθονες καινούριες ιδέες και μεγάλη δόση χιούμορ.

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 32MB RAM, 330MB ελεύθερος χώρος στον σκληρό, Windows 95/98

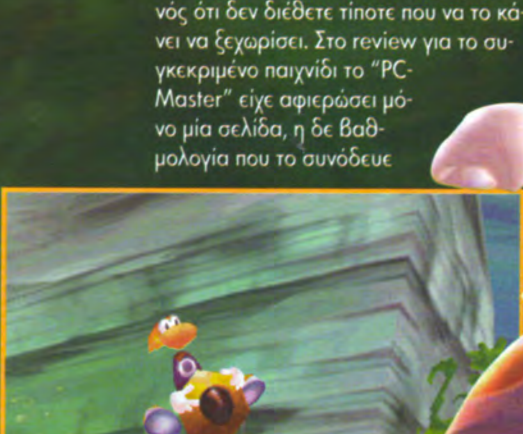
του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Θυμάμαι ήταν αρχές Απριλίου του 1996 όταν ανάμεσα στα άλλα platform games της αγοράς έκανε δειλά δειλά την εμφάνισή του ο Rayman. Τότε η κατάσταση στην αγορά ήταν δύσκολη. Κυκλοφορούσαν ένα σωρό πανέμορφα και διασκεδαστικά platform, ορισμένα από τα οποία -για να φρεσκάρω τη μνήμη σας- ήταν τα Cool Spot, Zool 1 & 2 και Earth Worm Jim (της ίδιας εταιρίας). Οι λόγοι που έφεραν την αποτυχία για τον τίτλο ήταν οι εξαιρετικά δύσκολοι αντίπαλοι που είχε να αντιμετωπίσει και το γεγονός ότι δεν διέθετε τίποτε που να το κάνει να ξεχωρίσει. Στο review για το συγκεκριμένο παιχνίδι το "PC-Master" είχε αφιερώσει μόνο μία σελίδα, η δε βαθμολογία που το συνόδευε ήταν μόλις 72% (τεύχος 73, Μάιος 1996, σελ. 99).

Με την εμφάνιση του νέου "επεισοδίου" η κατάσταση αλλάζει και ο Rayman γίνεται διάσημος. Καταρχήν, οφείλω να ξεκαθαρίσω ότι δεν πρόκειται πλέον περί ενός platform arcade: Αφού η τεχνολογία το επιτρέπει και οι συνθήκες το επιβάλλουν, ο Rayman II είναι τρισδιάστατος. Κοινώς πρόκειται για ένα 3D action game, το οποίο όμως είναι εξ ολοκλήρου επηρεασμένο από τον platform προκάτοχό του. Χονδρικά και λίγο άκομψα θα μπορούσαμε να του δώσουμε τον εξής χαρακτηρισμό: 3D action platform arcade.





Ο μικρός Rayman καβάλα στον πύραυλο.

ΥΠΟΘΕΣΗ & ΕΞΕΛΙΞΗ

Αν νομίζετε ότι μόνο τα adventures και τα RPGs διαθέτουν σενάριο και βαθυστόχαστο background, είστε γελασμένοι. Το Rayman II διαθέτει ένα πολύ καλό σενάριο, το οποίο συνοδεύει το παιχνίδι στην εξέλιξή του. Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής πληροφορείστε ότι ο λαός σας είναι φυλακισμένος και ότι μόνο εσείς μπορείτε να τον σώσετε από τους γάντζους, ε... συγγνώμη, τα χέρια των κακών ρομποτπειρατών. Σαν να μην έφτανε αυτό, η Καρδιά του Κόσμου έχει καταστραφεί από τους πειρατές και έχει χωριστεί σε χίλια κομμάτια, διασπαρμένα σε όλο τον πλανήτη. Η πρώτη -πολύ σύντομη σκηνή- εξελίσσεται στο πλοίο-βάση των πειρατών, όπου με τη βοήθεια ενός παλιού φίλου δραπετεύετε.

Κατά τη διάρκεια της ομολογουμένως ατελείωτης περιπέτειας κύριος σκοπός



"Rayman, όχι στα βαθιά, παιδί μου. Εχει πιράνχας!"

σας είναι να συλλέξετε τέσσερις αρχαίες μαγικές μάσκες, ούτως ώστε να αποκτήσετε τη δύναμη για να καταστρέψετε τους πειρατές. Στην πορεία του παιχνιδιού συναντάτε ένα σωρό φίλους σας, τους οποίους βοηθάτε εκτελώντας ορισμένες μικρές αποστολές για λογαριασμό τους.

Κάθε πίστα είναι τεράστια. Κάθε level έχει έναν αριθμό κομματιών από την Καρδιά του Κόσμου και έναν αριθμό φυλακισμένων. Προκειμένου να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο, πρέπει να συγκεντρώσετε ορισμένα από τα κομμάτια της Καρδιάς του Κόσμου που υπάρχουν σε κάθε πίστα. Αν καταφέρετε να συγκεντρώσετε όλα όσα υπάρχουν σε κάθε πίστα, κάτι το οποίο είναι πολύ δύσκολο καθώς είναι όλα πολύ καλά κρυμμένα, και να ελευθερώσετε τους αιχμαλώτους, θα ενεργοποιηθεί το Bonus level. Καθώς οδεύετε προς τον τερματισμό του παιχνιδιού, ο Rayman ισχυροποιείται.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Βασική προϋπόθεση για την απόλαυση ενός παιχνιδιού είναι -εκτός των άλλων- ο άψογος χειρισμός. Στην περίπτωση του Rayman II, έχουμε να κάνουμε με έναν τίτλο που ελέγχει την ικανότητα του παίκτη να ξεπερνά τα εμπόδια με επιδέξιους χειρισμούς. Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν είναι πάντοτε εφικτό, αφού ο έλεγχος του Rayman επιτυγχάνεται μέσω ενός ιδιόμορφου συστήματος (κάμερα) που απαιτεί από τον παίκτη να χειρίζεται τον ήρωα ανάλογα με τη θέση από την οποία τον παρακολουθεί.

Το παιχνίδι επιτρέπει το χειρισμό της κάμερας με συγκεκριμένα πλήκτρα, τα οποία όμως δεν είναι εύχρηστα, αφού ο παίκτης είναι συνεχώς στην "τσίτα" (τρέχει, τον κυνηγάνε, πέφτει, πηδά, πολεμά...). Εξάλλου υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες είναι αδύνατον να κατευθύνει την κάμερα, διότι ο Rayman βρίσκεται, για παράδειγμα, πολύ κοντά σε τοίχο ή άλλο μεγάλο αντικείμενο, με αποτέλεσμα να πρέπει να αρκεστεί σε ό,τι βλέπει και... να το παίξει πυθία, μαντεύοντας πού πρέπει να πηδήξει ή να περπατήσει. Το να είναι τοποθετημένη σωστά η κάμερα και να καταλαβαίνεις τι σου γίνεται είναι υποχρέωση του παιχνιδιού. Δεν ήταν λίγες οι φορές που μου έτυχε να φτάσω σε ένα σημείο στο οποίο ούτε η κάμερα γύριζε ούτε ήμουν σε θέση να δω κάτι. Αναγκαζόμουν, λοιπόν, να αυτοκτονήσω για να σκεφτώ στη συνέχεια: "Χμ, ώστε εκεί έπρεπε να πηδήξω!". Τη στιγμή που ένα παιχνίδι απαιτεί από το χρήστη να εκτελεί κόλπα δεξιοτεχνίας, πρέπει να προσφέρει και τις βέλτιστες οπτικές γωνίες.

Στο σημείο αυτό κλείνω την αναφορά στο χειρισμό της κάμερας και περνώ στο... θάψιμο, χωρίς κανέναν δισταγμό. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι βρήκα άκρως ενοχλητικό: το γεγονός ότι κάθε φορά που μπαίνεις στο παιχνίδι πρέπει να επιλέξεις σε ποια από τις πέντε γλώσσες (αγγλική, γαλλική, ιταλική, γερμανική, ισπανική) θα παίξεις.

Η επιλογή Save ενεργοποιείται μόνο όταν ολοκληρώνεται μία πίστα. Κάνοντας load από το αρχικό μενού βλέπετε την ημερομηνία και την ώρα που έγινε το (μοναδικό) save και επίσης έναν αριθμό επί τοις εκατό που υποδηλώνει

ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ "Α"

Η χρήση του πλήκτρου "Α" είναι το άλφα και το ωμέγα του παιχνιδιού (τα ενδιάμεσα γράμματα παραλείπονται). Η βασική χρήση του είναι για να κάνετε άλματα. Αν ενώ είστε στον αέρα (είτε επειδή έχετε κάνει άλμα είτε επειδή βρίσκεστε σε κάθετη πτώση), πατήσετε το πλήκτρο "Α", τα αυτιά του αγαπητού Rayman θα μετατραπούν σε έλικες ελικοπτέρου και μπορείτε να γλιστράτε (πλανάρετε) στον αέρα.

Το "Α" έχει ακόμα μία πολύ σημαντική χρήση: Σας επιτρέπει να πετάτε κάθετα με το έδαφος το αντικείμενο που κουβαλά ο Rayman στους ώμους του. Αφού λοιπόν το πετάξετε κάθετα στον αέρα, μπορείτε κάλλιστα να πυροβολήσετε έναν αντίπαλο (αφού τα χέρια σας ελευθερώνονται) - στη συνέχεια το αντικείμενο ξαναπέφτει στους ώμους σας. Προσοχή, όμως, να μην κουνηθείτε, αφού πετάξετε το αντικείμενο, γιατί θα σας πέσει.

Η τελευταία και ίσως δυσκολότερη χρήση του πλήκτρου σάς βοηθά να πετάτε. Ω, ναι, η δυνατότητα αυτή σας δίνεται για μόνο μία πίστα. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα: Αν πατάτε συνέχεια το "Α", ανεβαίνετε προς τα επάνω, ενώ αν το αφήσετε, πέφτετε. Για να διατηρήσετε ευθεία πορεία, παράλληλη με το έδαφος, πρέπει να το πατάτε, ρυθμικά και όχι συνεχόμενα (όπως όταν κάνετε συνεχόμενα κλικ). Η δε κάμερα δεν ακολουθεί τόσο καλά τον Rayman κατά τη διάρκεια των πτήσεων, οπότε πρέπει να έχετε πατημένο και το πλήκτρο Ctrl. Θα μπορούσατε κάλλιστα να χρησιμοποιήσετε το τρίτο χέρι που έχετε. Τι; Δεν έχετε τρίτο χέρι, ντροπή! Πώς θα παίξετε το Rayman; Ε; Πείτε μου.



Rayman, ο βαρελοκουβαλητής.



Αν είχα τη φάτσα του, θα είχα κάνει μήνυση στη μάνα μου.

ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΠΑΡΑΝΟΙΑΣ & ΤΡΕΛΑΣ



Rayman, εσύ;


Απλώς του φέρνω λίγο. Εγώ είμαι, ρε!


Κοίτα, πετάω κιόλας. Σαν τον αστυνόμο Σαΐνη.


Ουπς, δεν δουλεύει και τόσο καλά....


Χαίρε βάθος αμέτρητο! Ο Rayman σού έρχεται.


Και δώσ' του κλάμα για το χαμό του Rayman.



Εμ, τι άλλο μπορώ να κάνω;

πόσο κοντά βρίσκεστε στον τερματισμό. Πρωτότυπο ομολογουμένως. Ο έλεγχος του Rayman είναι πολύ απλός και γίνεται με τα βελάκια, ενώ με το πλήκτρο space εξαπολύονται μαγικές μπουνιές (το βασικό όπλο) και με το "A" πηδάτε. Επίσης υπάρχουν τα συμπαθέστατα πλήκτρα για την κίνηση της κάμερας, τα οποία έχω μέσα στην καρδιά μου, ιδίως όταν δεν πιάνουν...


Αλλο για Χίο τράβηξε, άλλο για Μυτιλήνη (ο λόγος για τα μάτια του Rayman!).

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τώρα, πώς να αρχίσω για να πρωτοτυπήσω; (Καλή η ομοιοκαταληξία;) Πολύ απλά θα γράψω (για μην κουράζω και το μυαλουδάκι μου) ότι μαγεύουν. Εντυπωσιάζουν από τη στιγμή που ο χρήστης μπαίνει στο αρχικό μενού, προϊδεάζοντάς τον για τη συνέχεια. Με την είσοδο στο παιχνίδι αποκαλύπτεται όλο το μεγαλείο των γραφικών! Φυσικά, το Rayman II απαιτεί μία καλή κάρτα γραφικών με 3D επιταχυντή, για να απολαύσετε τα γραφικά στο ζενίθ τους. Παρενθετικά αναφέρω ότι δεν πρέπει να κρίνετε τα γραφικά των παιχνιδιών από τα screenshots τους. Το ίδιο ισχύει και για αυτά του τίτλου που παρουσιάζουμε. Τα screenshots δεν βγήκαν τόσο καλά όσο περίμενα, όσα προγράμματα και να χρησιμοποίησα, όσες παραμέτρους και να άλλαξα. Αρκετά σας κούρασα με την ασχετολογία μου για αυτό την σταματάω και μπαίνω στο ζουμί.

Μόλις παίξετε την πρώτη πίστα, θα μείνετε άφωνοι. Το περιβάλλον στο οποίο κινείται ο Rayman είναι απίθανα σχεδιασμένο, με τέλειες επιλογές χρωμάτων. Θα νομίσετε πως το περιβάλλον είναι "ζωντανό", γεγονός το οποίο θα σας καθηλώσει. Από την πρώτη μέχρι την τελευταία πίστα θα βλέπετε κάτι διαφορετικό: Στη μία πίστα θα είστε μέσα σε τροπικό δάσος και στην επόμενη σε σκοτεινούς και μυστηριώδες βάλτους. Ολα τα levels είναι φανταστικά! Αν κάτι χαρακτηρίζει τα γραφικά του Rayman II αυτό είναι το καρτουνίστικο στυλ τους - από τα αντικείμενα και τους εξωτερικούς χώρους, μέχρι τα απίθανα χρώματα και τον τελευταίο χαρακτήρα (καλό ή κακό, άσχημο ή ωραίο).


Ο ορισμός του ανισόρροπου. Ούτε σε καρέκλα δεν μπορεί να κάτσει.

Οσον αφορά στον ήχο, ακολουθεί την ποιότητα των γραφικών. Ολα τα ηχητικά εφέ θυμίζουν Roger Rabbit Story και δένουν πολύ καλά με το όλο ύφος του Rayman II. Βέβαια, ούτε η μουσική μένει πίσω. Το παιχνίδι είναι γεμάτο κομμάτια που ταιριάζουν με την ατμόσφαιρα κάθε level στο οποίο βρίσκεται ο Rayman, ενώ συχνά ρυθμός και μουσική αλλάζουν προκειμένου να προσαρμοστούν στις εκάστοτε συνθήκες. Οταν πολεμάτε αντιπάλους ή σας κυνηγάνε, για παράδειγμα, η μουσική γίνεται πιο γρήγορη και περισσότερο ρυθμική (όπως του Speedy Gonzales). Σε κανένα σημείο δεν θα σας κάνει να βαρεθείτε. Αντίθετα, θα σας βοηθήσει να απολαύσετε το Rayman II.

POWER UPS!

Είναι δυνατόν να λείπουν τα power ups από έναν γνήσιο απόγονο των platform games; Φυσικά όχι. Τα power ups είναι η ουσία όλων των platform arcade παιχνιδιών που παίζαμε κάποτε στο PC μας αλλά και στα coin ops.

Στο Rayman II τα power ups είναι κάτι



Κόψε την πλάκα και βγάλε τη μελιτζάνα από το κεφάλι σου!

περισσότερο από απλοί πόντοι, αφού μας επιτρέπουν να κάνουμε high score. Είναι η ουσία του παιχνιδιού! Τα βασικά power ups στο παιχνίδι ονομάζονται Lums, έχουν το σχήμα μίας ενεργειακής σφαίρας και διαθέτουν φτερά! Εξαίρεση αποτελούν τα κλουβιά, τα οποία ούτε ενεργειακά είναι ούτε φτερά διαθέτουν.

Τα σημαντικότερα power ups στο Rayman II είναι τα κομμάτια της κατεστραμμένης Καρδιάς του Κόσμου και ονομάζονται Yellow Lums. Συνολικά, σε όλες τις πίστες υπάρχουν 1.000 Yellow Lums. Προκειμένου να περάσετε μία πί-



Αμάν, ποιος είναι τούτος και πόσα χέρια έχει; Η θεά Κάλι είναι;

στα, πρέπει να μαζέψετε έναν συγκεκριμένο αριθμό Yellow Lums. Τον αριθμό αυτό μπορείτε να πληροφορηθείτε κάνοντας κλικ και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο F1. Το μενού που θα εμφανιστεί δείχνει κάτω κάτω στην οθόνη τον αριθμό των Yellow Lums που πρέπει να μαζέψετε στην εκάστοτε πίστα καθώς και άλλες πληροφορίες σχετικές με το παιχνίδι.

Τα Yellow Lums, εκτός του ότι είναι σημαντικός ο αριθμός αυτών που μαζεύετε σε κάθε πίστα, μετράνε και ως σύνολο - δηλαδή, πόσα έχετε μαζέψει στα 1.000 (1.000 είναι ο συνολικός αριθμός των Κομματιών της Καρδιάς του κόσμου). Σε κάποιο σημείο, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα δείτε τον κακό της υπόθεσης Robot Pirate RazorBeard να τρώει ένα Yellow Lum, μειώνοντας έτσι το πλήθος τους.

Ο τίτλος, όμως, δεν διαθέτει μόνο αυτά τα power ups. Υπάρχουν τα Health, τα οποία ονομάζονται Red Lums, πολύ απλά διότι έχουν κόκκινο χρώμα, όπως ακριβώς οι ερυθρόδερμοι. Θα βρείτε πληθώρα Red Lums σε όλο το παιχνίδι και σε ποσότητες αρκετές να σας κάνουν να ηρεμήσετε και να μην ανησυχείτε για την ευαίσθητη υγεία του Rayman. Εν συνεχεία έχουμε τα περίφημα, αξιαγάπητα και λατρευτά Green Lums, τα οποία είναι κάτι ανάλογο των saves στις τεράστιες πίστες. Κάθε φορά που πλησιάζετε ένα Green Lum, αυτό "πέφτει" πάνω σας, συμπεριφορά που δεν έχουν τα άλλα Lums. Σε περίπτωση που χάσετε, ο Rayman συνεχίζει την περιπέτειά του από το σημείο της πίστας στο οποίο είχατε πάρει το τελευταίο Greem Lum - αν δεν έχετε πάρει κανένα, ξεκινάτε την πίστα από την αρχή! Πολύ χρήσιμα είναι τα Purple Lums, τα οποία όμως δεν μπορείτε να πάρετε. Αυτά τα Lums έχουν σχήμα δαχτυλιδιού και ο Rayman μπορεί να τα χρησιμοποιήσει ωσάν τον Ταρζάν για να κάνει άλματα. Η χρήση τους είναι απλούστατη: Απλώς κατευθύνετε τον Rayman προς τα Purple Lums και "πυροβολείτε" (με το space). Ενα ενεργειακό σχοινί θα συνδέσει το Purple Lum με τον Rayman και αυτός θα αρχίσει να τραμπαλίζει μπρος πίσω. Power up θα μπορούσαν να θεωρηθούν και τα κλουβιά με τους φυλακισμένους που ελευθερώνονται κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας. Κάθε φορά που ελευθερώνετε έναν συγκεκριμένο αριθμό φυλακισμένων από το κλουβί τους (π.χ. 10, 20, 30), η ζωή-αντοχή σας ανεβαίνει λίγο.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα πολύ καλό παιχνίδι, με πολύ γέλιο, απίθανα γραφικά και θεσπέσιο ήχο. Το μόνο που χαντακώνει το παιχνίδι σε ορισμένα σημεία είναι ο μέτριος χειρισμός του. Θετικό επίσης θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το γεγονός ότι δεν διαθέτει καθόλου βία, συνεπώς ενδείκνυται για τρυφερές ηλικίες. Μία πολύ καλή δουλεία από τη Ubisoft, την οποία πρέπει να δείτε, καθώς έπεται συνέχεια, προφανώς στο ίδιο στυλ, με το νέο παιχνίδι που έ-έρχεται, το Earth Worm Jim 3D. Καλό gaming!

PC

WWW.RAYMAN2.COM

Οσο καλό είναι το παιχνίδι, άλλο τόσο καλή είναι και η σελίδα του στο Διαδίκτυ. Χωρίς υπερβολή, μία από τις καλύτερες που κυκλοφορούν και είναι αφιερωμένες σε παιχνίδια. Είναι λίγο βαριά και ασήκωτη όσον αναφορά στο φόρτωμά της, αλλά -πιστέψτε με- αξίζει η αναμονή. Λες και συνεχίζεις να παίζεις το παιχνίδι όταν κάνεις την εξερεύνηση του site. Μπράβο, πολύ καλή δουλειά. Ακόμα και αν δεν έχετε το παιχνίδι, αφιερώστε λίγα λεπτά από το χρόνο σας για να εξερευνήσετε το συγκεκριμένο site.



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ RAYMAN II



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	91
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83

90



Ημουν πολύ αυστηρός στη βαθμολογία, αλλά το παιχνίδι αξίζει. Είναι η νέα γενιά των platforms arcades. Ενα "must" για όλους τους σοβαρούς παίκτες, είτε είστε Adventurάς, RPGάς ή Μέγας Στρατηγός. Πιθανότατα ο αγγελιαφόρος ενός νέου είδους παιχνιδιών.

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

BEETLE CRAZY CUP

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΛΟΣΚΑΜΠΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	83%

Το Beetle Crazy Cup είναι ένα πρωτότυπο παιχνίδι ράλι από την Infogrames, που απευθύνεται στους απανταχού φίλους των "σκαθαριών". Μην περιμένετε ρεαλισμό. Οσο και να προσπαθείτε να χαλάσετε το "κατσαριδάκι" σας επιδιώκοντας διάφορα τρακαρίσματα, αυτό θα μένει ανέπαφο και έτοιμο να συνεχίσει στο δρόμο προς τη νίκη. Παρ' όλα αυτά, το BCC έχει αρκετά πρωτότυπα χαρακτηριστικά, που το κάνουν ιδιαίτερα θεαματικό και ικανό να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό χρόνο. Ας δούμε όμως επιγραμματικά μερικές από τις δοκιμασίες που πρέπει να περάσετε ώστε να ανακηρυχτείτε "βασιλιάς των σκαθαριών":



Speed: Κλασικοί αγώνες ταχύτητας πάνω σε άσφαλτο. Οχι κάτι πρωτότυπο, όμως τα γραφικά είναι ιδιαίτερα προσεγμένα. Τόσο τα αυτοκίνητα όσο και το background είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ ιδιαίτερα εντυπωσιακές είναι οι αποχρώσεις του ουρανού. Ο αγώνας μοιάζει αρκετά με συγκρουόμενα εξαιτίας των πολλών συγκρούσεων, κι εδώ πρέπει να εστιάσετε τη στρατηγική σας.

Cross: Αγώνες ταχύτητας κι εδώ, μόνο που αυτή τη φορά δεν έχετε να αντιμετωπίσετε το οδόστρωμα παρά χώμα, το οποίο είναι ανομοιόμορφα κατανεμημένο, ώστε να δημιουργούνται λακκούβες για να κάνετε εντυπωσιακά άλματα.

Monster: Εδώ θα έχετε την ευκαιρία να οδηγήσετε τα λεγόμενα "τέρατα", δηλαδή τεράστια τζιπ, όπως αυτά που είχαμε δει σε ένα παλιό video clip των ZZ Top. Ουσιαστικά, σε αυτή τη δοκιμασία αντίπαλοί σας είναι ο χρόνος και κάποια εμπόδια, τα οποία πρέπει είτε να τα "πατήσετε" είτε να τα αποφύγετε.

Jump: Περνάμε ίσως στην πιο εντυπωσιακή δοκιμασία, που είναι το άλμα επάνω από σταματημένα αυτοκίνητα. Εδώ έχετε στη διάθεσή σας ένα επιπλέον πλήκτρο, που χρησιμεύει για turbo-boost! Τύφλα να 'χει ο KIT δηλαδή!



Buggy: Ελέγχετε τα γνωστά σε όλους αυτοκινητάκια που είναι ειδικά κατασκευασμένα για βόλτες στην άμμο.

Η μουσική είναι κάντρι και δένει με το κλίμα του παιχνιδιού. Τελικά, το Beetle Crazy Cup είναι μια πολύ καλή προσπάθεια, που αξίζει την προσοχή σας. Δεν είναι βέβαια κατάλληλο για όλα τα γούστα, ούτε θα διεκδικήσει κάποιο βραβείο, αλλά είναι σίγουρο ότι θα σας χαρίσει πολλές ξένοιαστες ώρες.

SPEC OPS 2: ARMY GREEN BERETS

REVIEWER	ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	30%

Το Spec Ops 1 ήταν σίγουρα ένα αξιοπρεπές παιχνίδι για την εποχή του. Ομως η συνέχεια αυτού έρχεται να χαλάσει όλη τη φήμη της σειράς, αφού ακόμα και ύστερα από τόσα χρόνια δουλειάς τα γραφικά δεν καλυτέρεψαν πολύ (παντού χοντροκομμένα pixels), το gameplay είναι χειρότερο από ποτέ, σενάριο δεν υπάρχει, ενώ το interface, με τις καινούριες επιλογές του, έχει μείνει μάλλον στα ίδια επίπεδα. Τα γραφικά είναι πολύ προβληματικά ακόμα και με 3D κάρτα, ενώ όσο για το gameplay... ούτε να σκοπεύσει δεν μπορεί κάποιος. Οσο για το campaign, μετά τα videos, που δεν είναι τίποτα περισσότερο από φωτογραφίες με λεζάντες, παρουσιάζονται ευθύς εξαρχής όλες οι αποστολές για να διαλέξετε! Δηλαδή, προτού αρχίσετε καλά καλά την πρώτη αποστολή, ξέρετε το τέλος της campaign. Χάρμα! Η προετοιμασία των στρατιωτών είναι πολύ βασική, και μόνο τα όπλα σώζουν κάπως την κατάσταση. Μια καλή καινοτομία είναι το γεγονός ότι μπορείτε να μαζέψετε και να χρησιμοποιήσετε τα όπλα των νεκρών εχθρών. Αλλά, πιστέψτε με, ποτέ δεν θα χρειαστεί, αφού θα έχετε ήδη σβήσει το παιχνίδι από το σκληρό σας. Εχει και ένα σωρό bugs...



LEGO ROCK RAIDERS

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΛΟΣΚΑΜΠΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	81%

Συναγερμός στον κόσμο των LEGO! Ενας τεράστιος μετεωρίτης χτυπά τη διαστημική βάση τους και τη βγάζει εκτός τροχιάς, στέλνοντάς τη σε ένα μακρινό ηλιακό σύστημα... Παρ' όλα αυτά, τα LEGO δεν απελπίζονται, αφού η βάση τους, η οποία έχει υποστεί μεγάλες ζημιές από τη σύγκρουση, είναι πλήρως εξοπλισμένη με μηχανικά μέσα. Τα LEGO, λοιπόν, πρέπει να βρουν την ενέργεια που χρειάζεται ώστε να καταφέρουν να φτιάξουν ένα διαστημόπλοιο και να γυρίσουν στον κόσμο τους. Ευτυχώς, ο πλανήτης στον οποίο βρίσκονται διαθέτει πλούσιο υπέδαφος και, αν καταφέρουν να εκμεταλλευτούν σωστά τα κοιτάσματα, θα μπορέσουν σύντομα να επιτύχουν το στόχο τους. Κάπου εδώ μπαίνετε εσείς, που θα αναλάβετε το ρόλο του αρχηγού και θα πρέπει να φέρετε σε πέρας τις διάφορες επιμέρους αποστολές.

Το LEGO Rock Raiders είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και έχει στόχο κυρίως τις μικρότερες ηλικίες. Ενα πολύ καλό tutorial εξηγεί τις κύριες λει-



τουργίες του παιχνιδιού, ενώ οι campaigns είναι σχετικά απλές και εύκολες. Εκείνο που εντυπωσιάζει είναι η ποικιλία των κτιριακών εγκαταστάσεων που έχετε στη διάθεσή σας, ενώ ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί και στη σχεδίαση των οχημάτων, που θα σας βοηθήσουν να αντεπεξέλθετε και στις πιο αντίξοες συνθήκες. Γενικά, ο στόχος σας είναι να τρυπάτε τους βράχους και να ανακαλύπτετε κοιτάσματα, ώστε να αποκτήσετε την ενέργεια που απαιτείται για να αναβαθμίσετε τις εγκαταστάσεις σας. Διάφοροι παράγοντες έρχονται να εναντιωθούν στους σκοπούς σας, από κατολισθήσεις που κατεδαφίζουν τις βάσεις σας μέχρι περίεργα τέρατα που καταβροχθίζουν λαίμαργα τα αποθέματα της ενέργειας που με τόσο κόπο μαζέψατε.

Τα γραφικά, χωρίς να εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα, είναι χαριτωμένα και συμβάλλουν στο να γίνει το παιχνίδι εθιστικό, ενώ κάθε φορά που τελειώνετε μια αποστολή υπάρχουν cinematics, τα οποία βγάζουν γέλιο. Η δράση λαμβάνει χώρα σε τρισδιάστατο περιβάλλον, το οποίο βλέπετε από ισομετρική σκοπιά. Τα LEGO έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη τεχνητή νοημοσύνη και προβαίνουν σε ενέργειες που μπορούν να θεωρηθούν "αυτονόητες" (π.χ., αν βρουν κάποιο αντικείμενο στο δρόμο, θα το πάρουν μαζί τους χωρίς να χρειαστεί να τους το πείτε).

Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί η μουσική. Το θέμα ξεκινά με διαστημικούς ήχους ambient και καταλήγει σε δυναμικό drum'n'bass, ενώ υπάρχουν και "ξεσπάσματα" στην περίπτωση που κατασκευάσετε ή αναβαθμίσετε κάποιο κτίριο.

Το LEGO Rock Raiders είναι τελικά ένα ιδιόμορφο και πρωτότυπο strategy, ιδανικό για νεαρούς παίκτες ή μαθητευόμενους στρατηγούς.

EXTREME 500

REVIEWER	ΣΠΥΡΟΣ ΜΟΡΦΟΝΙΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	63%

Το Extreme 500 είναι η πρόταση της Ascaron για τους φίλους των δύο τροχών. Αν και τιτλοφορείται "500", περιλαμβάνει αγώνες με μηχανές τόσο 500cc όσο και 250cc και 125cc. Ας περάσουμε όμως να δούμε τι συγκινήσεις μπορεί να προσφέρει αυτός ο τίτλος στους απανταχού gamers και ειδικά στους φίλους των racing games.

Μετά την εισαγωγή βρίσκεστε στο κεντρικό menu του παιχνιδιού. Εδώ βρίσκεται και το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού: το menu του είναι υπερπλήρες. Ενδεικτικά μπορώ να αναφέρω τα τρία επίπεδα δυσκολίας του, την επιλογή του οδηγού, τη θέση από την οποία θα ξεκινήσετε τον αγώνα και άλλα πολλά. Ας μην παραλείψουμε, δε, τη δυνατότητα που δίνεται στον αναβάτη, δηλαδή εσάς, να ρυθμίσετε και τη μηχανή σας, για παράδειγμα τα ελαστικά. Γενικώς, οι δυνατότητες παραμετροποίησης του παιχνιδιού είναι πάρα πολλές (μέχρι και τον καιρό ή τον αριθμό αντιπάλων και γύρων κάθε αγώνα μπορείτε να ρυθμίσετε) και θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς.

Πάρα πολλοί είναι επίσης οι τρόποι να τρέξει κανείς. Ετσι, υπάρχουν οι επιλογές Practice, Race, Championship, Network, κάτι που σημαίνει πως μπορείτε να χαρείτε το παιχνίδι και μέσω δικτύου, σε ανηλεείς κόντρες στους ασφάλτινους δρόμους κάθε πίστας.

Ο αγώνας λοιπόν ξεκινά... Μαζί ξεκινούν και οι απογοητεύσεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού υποφέρουν. Φέρνουν στη μνήμη παιχνίδια τουλάχιστον 5-6 χρόνια πριν. Απορώ για ποιο λόγο η εταιρία θεωρεί απαραίτητη τη χρήση κάρτας 3D, όταν τέτοια γραφικά βλέπαμε και με κάρτες 1MB. Προς Θεού, αν θελήσετε να αλλάξετε την 3D κάρτα σας για αυτό το παιχνίδι, καλύτερα φάτε τα λεφτά σας σε ηλιόσπορους!

Θα σας εξηγήσω αμέσως τους ανωτέρω ισχυρισμούς μου: Οι μηχανές είναι μικρές και σε καμία περίπτωση δεν θυμίζουν τα θηρία που έχουμε δει κατά καιρούς στην τηλεόραση ή σε άλλους τίτλους (βλ. Castrol Honda). Ο αναβάτης είναι πλήρως τετραγωνισμένος και το animation του είναι ανύπαρκτο. Φαίνεται σαν κάποιος να τον έχει "κολλήσει"' πάνω στη μηχανή. Υπάρχουν και άλλα προβλήματα: Εχετε δει τετράγωνα λάστιχα; Εγώ είδα! Εχετε δει σανό με συμπεριφορά τοίχου; (Πέφτετε επάνω σε κάτι τετράγωνο που μοιάζει με σανό και αυτό μένει στη θέση του.) Χτυπάτε επάνω σε πινακίδα και αυτή απαξιοί να σπάσει. Δοκιμάστε να χτυπήσετε με άλλη μηχανή και, αν πέσετε, πείτε το και σε μένα. Προσπαθήστε να επιταχύνετε πάνω σε στροφή ακόμα και με βροχερό καιρό και, αν πέσετε, παρακαλώ επικοινωνήστε μαζί μου. Ακόμα και αν ήθελε το παιχνίδι να είναι arcade και όχι simulation, θα μπορούσε να μην επιβαρύνει το menu με ένα σωρό "ρεαλιστικά" στοιχεία.



Γενικώς, λοιπόν, μπορεί να αναφερθεί πως η αλληλεπίδραση της μηχανής με την υπόλοιπη πίστα είναι μηδαμινή, ανύπαρκτη και όπως αλλιώς μπορεί να το πει ο καθένας. Και όλα αυτά με γραφικά όχι απλά παλαιότερων αλλά πεπαλαιωμένων εποχών. Τα μοναδικά γραφικά του παιχνιδιού που ξεφεύγουν από τη μετριότητα είναι αυτά των περιβαλλόντων χώρων, δηλαδή τα εκτός πίστας, τα οποία δίνουν την αίσθηση ταπετσαρίας. "Μα γιατί ασχολείσαι με τους χώρους που βρίσκονται εκτός πίστας;" θα ρωτούσε κάποιος. Μα, αφού στη μεγαλύτερη διάρκεια του αγώνα οι εξέδρες λάμπουν διά της απουσίας τους, όπου αυτές υπάρχουν, ας μην έχουμε την απαίτηση από τους θεατές να συμμετέχουν στην όλη διαδικασία του αγώνα - απλά υπάρχουν. Επιπλέον, μη δοκιμάσετε να παίξετε με βροχή, γιατί θα λάβετε άλλη μία απογοήτευση. Φυσικά, αναφέρομαι στο γεγονός ότι θα δείτε τόση βροχή όση και στην Ελλάδα στα μέσα Ιουλίου. Αφού λοιπόν η μηχανή δεν παθαίνει τίποτα, τα pits τι χρειάζονται; Τίποτα, και αυτό το ρόλο εξυπηρετούν - είναι δηλαδή διακοσμητικό στοιχείο στο παιχνίδι.

Το gameplay του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολο, αν και αυτό είναι αναμενόμενο, αφού λογικά τα "θηρία" που καλείστε να οδηγήσετε είναι και στην πραγματικότητα δύσκολα στο χειρισμό. Τις δυσκολίες αυτές θα τις καταλάβετε από την πρώτη στιγμή που θα κληθείτε να πιάσετε το virtual τιμόνι μίας από τις μηχανές. Οσο κι αν εσείς στρίβετε, όπως είναι λογικό, η μηχανή στρίβει προκαθορισμένα, συνεπώς θα δείτε πολλές φορές τον εαυτό σας καρφωμένο σε κάποιο τοίχο ή -στην καλύτερη των περιπτώσεων- να βρίσκεστε "κολλημένοι" στην άμμο που βρίσκεται δίπλα σε κάποια σημεία της εκάστοτε πίστας, προσπαθώντας να μπείτε ξανά σε αυτή, την ίδια ώρα που οι υπόλοιπες μηχανές θα σας προσπερνούν (σ.σ.: χαρακτηριστικό μειδίαμα του γράφοντος).

Προσωπικά θεωρώ χαμένο χρόνο την ενασχόλησή μου με αυτό το παιχνίδι. Πρέπει κάποιος να γυρίσει τον εαυτό του αρκετά χρόνια πίσω, προκειμένου να θεωρήσει αυτό το παιχνίδι αξιόλογο ή κάτι ακόμα καλύτερο. Πάντως θα συνεχίσω να παίζω Castrol Honda και Moto Racer2. Σας συνιστώ λοιπόν να προσέξετε πολύ για να μη βρεθεί κάποιος να σας πει: "ε, δεν ήξερες, δεν διάβαζες ("PC Master");"...

HINTS & TIPS

Καλωσορίσατε στο κλαμπ της στήλης "Hints'n'Tips", που υπό νέα διεύθυνση σε αυτό το τεύχος είναι έτοιμη να σας προσφέρει κάθε νέο κολπάκι και πληροφορία που κυκλοφορούν για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια της αγοράς ή και για παλαιότερα - φυσικά, δεν εννοώ παιχνίδια που κυκλοφόρησαν εδώ και αρκετούς μήνες. Ακόμη, να θυμάστε πως είμαστε πάντα ανοιχτοί σε κάθε δική σας βοήθεια - ακόμη και αν αφορά σε παλαιότερους τίτλους. Μην ξεχνάτε πως αυτή η στήλη, για να συνεχίσει σταθερά και με επιτυχία τη 15ήμερη παρουσία της χρειάζεται και τη δική σας ενεργό συνδρομή. Ελπίζω στην εκ μέρους σας ενεργοποίηση. Καλό cheating!

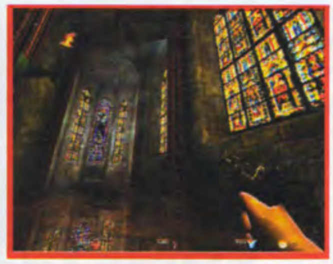
Ο Κλεπτοποδόχος (των cheats εννοείται, μη μας πάνε και μέσα!)

MORTYR

Ξεκινάμε με ένα ολίγον τι αμφιλεγόμενο παιχνίδι δράσης, το Mortyr.

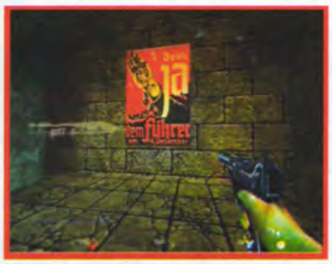






Πριν αρχίσετε το "κλέψιμο", καλό θα ήταν να έχετε υπόψη ότι, εάν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς "allit" ή "gimme all", είναι πολύ πιθανό να μην μπορέσετε να προχωρήσετε στα advanced επίπεδα. Αυτό συμβαίνει επειδή το παιχνίδι ελέγχει εάν έχετε μαζέψει τα κομμάτια της χρονομηχανής και, στην περίπτωση που έχετε χρησιμοποιήσει cheat, δεν σας επιτρέπει να τα μαζέψετε. Η επιλογή δική σας. Εγώ σας προειδοποίησα.

Για να εισαγάγετε έναν κωδικό, απλώς πατήστε το πλήκτρο ~ και μετά δώστε έναν από τους κωδικούς του πίνακα 1.





TOY STORY 2

Η συνέχεια της μεταφοράς της ομώνυμης ταινίας "Toy Story", η οποία -εάν θυμάστε καλά- ήταν από τις πρώτες που κατασκευάστηκαν εξ ολοκλήρου με Η/Υ. Στη συνέχεια θα δείτε μερικά ενδιαφέροντα κολπάκια για το παιχνίδι αυτό.

Πώς γίνεστε αόρατοι: Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα Shift και Control και θα δείτε να εμφανίζεται



ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Κωδικός	Αποτέλεσμα
Satan	God Mode.
Megaboss	Το ίδιο με το παραπάνω.
Allit	Σας δίνει όλα τα όπλα και τα αντικείμενα.
Gimme all	Εκτελεί την ίδια ενέργεια με το προηγούμενο.
.jt #:	Μεταπηδάτε στο επίπεδο #. Οπου # δώστε έναν από τους ακόλουθους αντιπροσωπευτικούς αριθμούς..

Αριθμός	Επίπεδο	Αριθμός	..Επίπεδο	Αριθμός	..Επίπεδο
41	First Steps	17	The Factory	28	Time Machine Facility
01	Outer Citadel	35	The Machine Park	05	Underground Channels
30	Through the Citadel	07	The Train Station	31	The Sewers
10	Middle Castle	08	U-Boat Bunker	18	Kraftwerk
33	In the Middle of the Castle	32	U-Boat Pen	03	Droid Factory
11	The Cathedral	06	V2 Factory	19	Computing Center
34	The Darker Cathedral	09	City Ruins	04	City in the Clouds
12	The Cemetary	24	The Duel	16	The Spaceport
13	The High Castle	15	The Time Machine	29	Docking Bay 94
14	The Castle Cathedral	02	The Future Time Machine	23	The Flying Fortress



ένα box επάνω αριστερά στην οθόνη. Για να επιτύχετε το ζητούμενο, πληκτρολογήστε "buzz's laser" (χωρίς τα εισαγωγικά).

Επιπλέον ζωή, με γρήγορο τρόπο: Οταν βρίσκεστε στο επίπεδο "Andy's House", πηγαίνετε στο γκαράζ και γυρίστε προς τα αριστερά για να περάσετε από την πόρτα του σκύλου. Στη συνέχεια σκαρφαλώστε στο κουτί και από εκεί στο κουτί με τα εργαλεία όπου θα βρείτε τα πριόνια. Θα δείτε μία κούπα του καφέ. Σκαρφαλώστε πάνω της και κοιτάξτε επάνω: θα δείτε μία μακριά μπάρα φωτός. Χρησιμοποιώντας το high jump πηγαίνετε εκεί και ανεβείτε στη μεσαία από τις αλυσίδες στήριξης. Μόλις αποκτήσατε μία επιπλέον ζωή!

Απειρες ζωές: Πηγαίνετε στα allyies και gullies. Μπείτε στην αγορά και διασχίστε όλο το δρόμο μέχρι το τέλος του. Οταν φθάσετε,



πέστε στο νερό μετά τα road blocks και αναζητήστε το τούνελ που βρίσκεται στο βυθό. Μπαίνοντας εκεί αποκτάτε αμέσως μία επιπλέον ζωή. Μπορείτε να μπείτε όσες φορές θέλετε, κερδίζοντας κάθε φορά μία ζωή.

Πώς θα βρείτε τα green laser: Αν δεν το γνωρίζετε ήδη, τα εν λόγω όπλα είναι πολύ χρήσιμα, καθώς σας επιτρέπουν να σκοτώσετε τους εχθρούς σας με μόνο μία βολή. Δείτε, λοιπόν, πού και πώς θα τα βρείτε:

- **Andy's House:** Μόλις πάτε στο γκαράζ, βρείτε τρόπο να ανε-



βείτε στο van. Μόλις το καταφέρετε, θα δείτε ένα green laser να σας περιμένει.

- **Andy's Neighborhood:** Βρείτε το δρόμο προς το μέρος αυτό με ένα σπασμένο αυτοκίνητο. Θα πρέπει να δείτε το green laser μπροστά σας.
- **Alleys and Gullies:** Στρίψτε δεξιά μόλις δείτε το πρώτο κουτί αεροπλάνου.

Πού θα βρείτε μπαταρίες: Ξεκινήστε ένα παιχνίδι στο "Bombs Away" επίπεδο και πηγαίνετε όλο αριστερά για να βρείτε την μπαταρία. Αμέσως μετά πηγαίνετε όλο δεξιά και θα βρείτε άλλη μία!

ΠΙΝΑΚΑΣ 2

Κωδικός	Αποτέλεσμα
Gold:	Αποκτάτε 1.000 κομμάτια χρυσού.
Mana:	Αποκτάτε 1.000 Mana Crystals.
Fog:	Εναλλάσσει την ύπαρξη ομίχλης (on/off).
Spells:	Ερευνάτε όλα τα spells.
Win:	Τελειώνετε επιτυχώς το τρέχον επίπεδο.
Lose:	Χάνετε στο επίπεδο στο οποίο βρίσκεστε. (Γιατί, όμως, να θέλετε να κάνετε κάτι τέτοιο;)
Freemove:	Εχετε ελεύθερη μετακίνηση.
Towns:	Γίνεστε ο άρχοντας όλων των ανεξάρτητων πόλεων.



Βρείτε τον green army man: Ξεκινήστε στο επίπεδο "Andy's Neighborhood". Ενα τρακτέρ θα σας κυνηγά. Μη φύγετε από την αυλή. Κοιτάξτε γύρω σας και θα δείτε έναν green army man. Ανεβείτε τις σκάλες και πλησιάστε τον. Εκείνος θα σας δώσει ένα κουπόνι του Pizza Planet, εάν βρείτε και τους υπόλοιπους πέντε ομοίους του. Αυτούς μπορείτε να τους βρείτε παρατηρώντας πού υπάρχουν φλόγες.

AGE OF WONDERS

Ενα παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο -από όσο γνωρίζω- έχει δημιουργήσει διάφορες εντυπώσεις, τόσο θετικές όσο και αρνητικές. Για











να "κοροϊδέψετε" το παιχνίδι, κάνετε τα εξής:

Ξεκινήστε με command line παράμετρο (έχει αναφερθεί από αυτήν εδώ τη στήλη τι σημαίνει αυτό), και συγκεκριμένα με την παράμετρο beatrix. (π.χ. "C:\Age of Wonders\aow.exe" beatrix). Κατόπιν πατώντας τα πλήκτρα Control, Shift και C (θα ακούσετε έναν ήχο, ενδεικτικό του ότι όλα έγιναν σωστά) μπορείτε να δώσετε έναν από τους κωδικούς του πίνακα 2.

FLANKER 2.0

Χρήσιμες συμβουλές (τι καλός που γίνομαι ώρες ώρες!), που πιστεύω ότι θα σας βοηθήσουν σημαντικά. Δέστε τις ζώνες σας, φορέστε τις μάσκες και... απογειωνόμαστε!

✔ Αν πατήσετε το πλήκτρο V, το αεροσκάφος σας θα γίνει απρόσβλητο στα εχθρικά πυρά. Σημειωτέον, όμως, ότι το κόλπο αυτό δεν λειτουργεί στις αποστολές του Sim's Campaign.

✔ Εάν θέλετε, μπορείτε να ξεκλειδώσετε τις κλειδωμένες απο-



HINTS & TIPS



στολές, μολονότι σας ζητείται κωδικός γι' αυτό. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αφήσετε το κενό



ως έχει (αυτό οφείλεται στο μηδενικό password σύστημα που έχει τοποθετήσει η SSI). Αφού ξεκλειδώσετε όποια θέλετε, μπορείτε να την τροποποιήσετε. Αν και οι campaign



missions παραμένουν κλειδωμένες, η εταιρία προτίθεται μελλοντικά να κυκλοφορήσει τους απαιτούμενους κωδικούς.

✔ Οταν ενώνεστε με άλλους παίκτες για ένα συνεταιρικό multiplayer match, μπορείτε να δείτε πιο καθαρά ο ένας τη θέση του άλλου με την ενεργοποίηση του wingtip smoke, η οποία πραγματοποιείται με το πάτημα του πλήκτρου T.

GP 500

Ας επιστρέψουμε στο έδαφος - συγκεκριμένα στο χώρο των μηχανών. Οι φίλοι του virtual μηχανοκίνητου αθλητισμού (και του GP500











βεβαίως) μπορούν να δώσουν ένα από τα ακόλουθα όπου στην οθόνη απλής κούρσας (single race) υπάρχει η ένδειξη "Name".

- **!Scooter!:** Θα οδηγήσετε σκούτερ, φορώντας το κουστούμι σας!
- **Ghostriders:** Γίνεστε φάντασμα. (Προσοχή στους Ghost-Busters!)
- **BeamTeam:** Νέες μηχανές.
- **RedJocks:** Οδηγείτε φορώντας μόνο τα εσώρουχά σας. (Προσέξτε τι θα φορέσετε. Μήπως τα γούστα σας ταιριάζουν με αυτά ορισμένων διάσημων ποδοσφαιριστών;)

LEGO ROCK RAIDERS

Οι φίλοι της πασίγνωστης σειράς παιχνιδιών Lego δεν θα πρέπει να έχουν παράπονο, καθώς όλο και



πιο νέα παιχνίδια κυκλοφορούν με θέμα τα θρυλικά τουβλάκια. Σας παρουσιάζουμε μερικούς κωδικούς για το τελευταίο, το Rock Raiders.



Στο κυρίως μενού δώστε ένα από τα ακόλουθα:

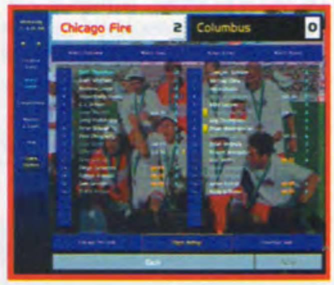
LRRWARP: Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.

LRRMONTY: Ολοι οι άντρες μεταμορφώνονται σε Rock Monsters.

LRRVE: Από εδώ και μπρος έχετε πρόσβαση σε όλα τα οχήματα.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2000

Τι θα λέγατε εάν μπορούσατε να φτιάξετε την ομάδα των ονείρων σας αφ' ενός αγοράζοντας όποιον παίκτη θέλετε και αφ' ετέρου διώχνοντας όλη τη "σαβούρα"; Οχι κι άσχημο, έτσι; Αυτό που έχετε να κάνετε είναι κάτι πάρα πολύ απλό: Αφού επιλέξετε την ομάδα της αρεσκείας σας, μέσω της επιλογής Add Manager παίρνετε (με διαφορετικό όνομα, βέβαια) τα ηνία της ομάδας (ή και περισσότερων επαναλαμβάνοντας τη διαδικασία), η οποία περιέχει καλούς παίκτες, τους οποίους θέλετε να αποκτήσετε χωρίς να ξοδέψετε πολλά. Στη συνέχεια βγάζετε προς πώληση αυτούς που δεν θέλετε ανεβάζοντας την τιμή τους. Πλέον μπορείτε να κάνετε τις προτάσεις









σας γι' αυτούς που σας ενδιαφέρουν και να συμπεριλάβετε παίκτες από τους ανωτέρω ως ανταλλάγματα (μειώνει πολύ την τελική τιμή). Στο τέλος θα δεχτείτε την πρόταση (αφού θα ελέγχετε και την άλλη ομάδα) και ο παίκτης θα γίνει δικός σας. Αν τώρα κάποιος δεν επιθυμεί να αφήσει την ομάδα του, μπορείτε να τον πληροφορήσετε πως δεν τον υπολογίζετε ή ακόμη και να του ρίξετε μερικά πρόστιμα χωρίς λόγο.

WHEEL OF TIME

Για το τέλος ένα παιχνίδι δράσης που σας μεταφέρει στο χρόνο. Αν











ένα τέτοιο ταξίδι σας δυσκολεύει ελαφρώς, πατήστε το πλήκτρο ~ και δώστε ένα από τα ακόλουθα στο console window που θα εμφανιστεί ευθύς αμέσως.

God: God Mode.

Allammo: Αποκτάτε όλα τα όπλα και τον εξοπλισμό τους.

Ghost: Περνάτε μέσα από τους τοίχους σαν φάντασμα.

Fly: Fly Mode. (Την είδα, είναι αλήθεια, πετάει!)

Walk: Walk Mode.

Behindview 1: Αλλάζει την οπτική και βλέπετε το χαρακτήρα από την πίσω κάμερα (σε στυλ Tomb Raider).

Behindview 0: Σας επαναφέρει στην αρχική οπτική.

Payersonly: Σταματά το χρόνο. Αν το μετανιώσετε, απλώς ξαναγράψτε το και όλα θα γίνουν όπως πρώτα.

Invisible 1: Σας κάνει αόρατο. (Οπως το γνωστό απορρυπαντικό πιάτων;)

Invisible 0: Χάνετε την παραπάνω ιδιότητα.

Killall [class]: Σκοτώνει όλους τους ηθοποιούς της κλάσης που θα επιλέξετε στις αγκύλες.

Killpawns: Σκοτώνει αμέσως όλα τα τέρατα.

Say [message]: Στέλνετε μήνυμα (message) στους άλλους παίκτες.

Slomo #: Μεταβάλλετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. (Το 1.0 είναι η κανονική ταχύτητα.)

Switchlevel [new level]: Σας μεταφέρει στο επίπεδο της επιλογής σας.

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ	FIFA 2000	112	PREMIER MANAGER 99	109
AGE OF EMPIRES 2	108,111	FINAL FANTASY VII	112,115	QUAKE 3 ARENA	114
ALIENS vs PREDATOR	108	FORCE 21	114	RAGE OF MAGES	107
ANNO 1602	110	FUTURE COP: LAPD	110	RAGE OF MAGES 2	109
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111	GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
BALDUR'S GATE - TALES		GRAND THEFT AUTO 2	112	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
OF THE SWORD COAST	109	HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114	REVENANT	114
BATTLEZONE 2	115	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3:		RESIDENT EVIL 2	115
BRAVEHEART	111	ARMAGEDDON'S BLADE	111	RE-VOLT	110
CARNIVORES	113	HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108	S.C.A.R.S	108
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111	HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109	SHADOW COMPANY	114
CLOSE COMBAT III	110	INDIANA JONES & THE INFERNAL		STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115	MACHINE	113,114	STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
CUTTHROATS	115	JAGGED ALLIANCE 2	110	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
DARKSTONE	110	LEGO RACERS	113	STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
DEER HUNTER 3	113	MIDTOWN MADNESS	109	SYSTEM SHOCK 2	109
DELTA FORCE 2	114	MIGHT & MAGIC VI	115	SWAT 3	113
DESCENT: FREESPACE 2	115	MIGHT & MAGIC VII	110	TA KINGDOMS	109
DRAKAN	109	NBA LIVE 2000	112	TARZAN	114
DRIVER	115	NEED FOR SPEED 3	108	TOMB RAIDER 4	114
DUNGEON KEEPER 2	109, 111	NEED FOR SPEED 4	108,113	UNREAL TOURNAMENT	113
EXPANDABLE	111	NHL 2000	112	URBAN CHAOS	115
FALCON 4.0	112	NOCTURNE	110,113	WWII FIGHTERS	108
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	115	PHARAOH	114, 115	X-WING ALLIANCE	110

GABRIEL KNIGHT 3
ΜΕΡΟΣ Β'

Συνεχίζουμε σε αυτό το τεύχος τη δημοσίευση της λύσης του Gabriel Knight 3, ενός πολύ καλού αλλά και δύσκολου adventure. Ας δούμε όμως πού είχαμε μείνει την προηγούμενη φορά...

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

DAY 2
5:00 PM - 10:00 PM

Το time block ξεκινάει με εσένα να ελέγχεις την Grace. Πήγαινε έξω από το δωμάτιο της Lady Howard και της Estelle (νούμερο 31) και πάρε από το δίσκο που βλέπεις εκεί το ποτήρι. Χρησιμοποίησέ το στην πόρτα τους. Ακούς έναν διάλογό τους (αυτό μπορείς να το κάνεις και στις άλλες πόρτες, και αν υπάρχει κάποιος μέσα στο δωμάτιο, θα ακούσεις κάτι). Κατέβα κάτω και μίλα στη Simone. Πήγαινε στην τραπεζαρία όπου ακούς έναν διάλογο μεταξύ Mosely-Gabriel, τον οποίο ακολουθεί ένα "τραγικό" (για την Grace) συμβάν με την Madeline. Μίλα στον Gabriel και ύστερα (από το βρίσιμο) στον Buccheli.

Φύγε από το ξενοδοχείο και μίλα στον Emilio που κάθεται έξω. Πήγαινε στο μουσείο και πάρε το φάκελο που βρίσκεις κολλημένο στην πόρτα του. Είναι το "Le Serpent Rouge"!!! Στο inventory σου άνοιξέ το και διάβασέ το όλο. Βλέπεις ότι στα πρώτα δύο κομμάτια του (Aquarius και Pisces) μπορείς να σκεφτείς. Κάνε το. Η Grace κάνει δύο ενδιαφέροντα σχόλια. Σημειωτέον ότι όλες τις λέξεις που βλέπεις με κεφαλαία μέσα στο "Le Serpent Rouge" πρέπει να τις κάνεις Search στο Sidney (εκτός από κάποια hints, παίρνετε και έξτρα πόντους με αυτό τον τρόπο). Στη συνέχεια της λύσης δεν θα αναφέρω ποιες λέξεις πρέπει να κάνεις Search, μια και το θεωρώ αυτονόητο, αλλά μόνο πότε πρέπει να τις ψάξεις. Στο inventory χρησιμοποίησε το Fingerprint Kit στο φάκελο. Βρίσκεις ακόμα ένα αποτύπωμα, αλλά ποιανού είναι;

Πήγαινε στην εκκλησία και μπες μέσα. Πάρε ένα προσπέκτους από το τραπέζι που βρίσκεται στο βάθος της εκκλησίας και διάβασέ το στο inventory. Παίρνεις διάφορες πληροφορίες για την προϊστορία του Rennes Le Chateau. Σκέψου για όλα τα θέματα που βλέπεις μέσα σε αυτό. Ακόμα, κοίταξε όλα τα εκθέματα που υπάρχουν γύρω στην εκκλησία (αγάλματα), ώστε να έχεις μία πιο καλή απεικόνιση του μύθου, μια και συνδυάζεις τις προσωπικές εντυπώσεις σου με αυτά που διάβασες στο προσπέκτους. Χτύπα την πόρτα του παπά. Μπαίνεις στο γραφείο του. Ρώτα τον για το πορτρέτο στα αριστερά του γραφείου του (όπως κάθεται). Σκέψου για αυτό, καθώς επίσης για τη σκακιέρα που βρίσκεται πίσω σου (όπως κοιτάς το γραφείο του παπά). Φύγε από το γραφείο του και πήγαινε στο μεγάλο άγαλμα που υπάρχει δίπλα στην εξώπορτα (αυτό με το οποίο τα "είχε πάρει" ο Buccheli). Κάνε κλικ σε έναν από τους αγγέλους και επίλεξε Trace. Σχηματίζεται μία βούλα πάνω του. Κάνε κλικ στον άγγελο ακριβώς δίπλα του και συνέχισε κυκλικά, μέχρι να γυρίσεις στον αρχικό. Φύγε τώρα και γύρνα στο δωμάτιο του Gabriel.

Χρησιμοποίησε το Sidney και επίλεξε το Add Data. Εδώ, πέρασε στον υπολογιστή τα δύο αποτυπώματα που έχεις (αυτό από το φάκελο του Le Serpent Rouge και εκείνο από το σπίτι του Montraux). Ακόμα, πρόσθεσε τα σχέδια που ζωγράφισες στην ντουλάπα με τις ρόμπες. Πήγαινε τώρα στο main menu και επίλεξε το Suspects. Κάνε link το αποτύπωμα του Montraux με το φάκελό του και στη συνέχεια επίλεξε το αποτύπωμα που βρήκες στο φάκελο και το Match analysis. Γύρνα τώρα στο main menu και επίλεξε το Analyze. Επίλεξε Open file και το αρχείο serr_symb. Επίλεξε το Start analysis. Τώρα, καλό είναι να κάνεις Search τις λέξεις τις οποίες βλέπεις με κεφαλαία γράμματα στο Le Serpent Rouge, στο κομμάτι Aquarius. Αφού τις ψάξεις και ακο-



λουθήσεις όλα τα links, πήγαινε ξανά στο Analyze και άνοιξε το αρχείο με το χάρτη της Madeline. Επίλεξε το Start anlysis. Αφού βγει η οθόνη με το χάρτη, πήγαινε στο menu MAP και επίλεξε το Enter points. Βρες στο δεξί χάρτη το Chateau de Blancefort και κάνε κλικ εκεί. Βλέπεις ένα close up στον αριστερό. Βάλε ένα point στο "πυργάκι" που βλέπεις σε ένα σημείο πάνω από τις λέξεις "Chateau de Blanchefort", στον αριστερό χάρτη. Ακόμα, βάλε άλλο ένα στη Saint Magdalen's Church (ο σταυρός στο Rennes Le Chateau). Επίλεξε Start analysis. Τα δύο σημεία ενώνονται με μία γραμμή.



Εδώ βλέπεις τα αποτελέσματα πάνω στο Search σου για το Chessboard.

Κάνε Open file και άνοιξε το πρώτο Parchment. Κάνε Start analysis και στη συνέχεια επίλεξε OK. Πήγαινε στο menu Graphic και επίλεξε View Geometry. Πήγαινε στο menu Text και επίλεξε Extract anomalies. Οταν ο Sidney σου λέει να επιλέξεις γλώσσα, επίλεξε French. Ξαναπήγαινε στο menu Graphic και επίλεξε Rotate shape.

Ξανάνοιξε τον χάρτη και επίλεξε Enter points. Βάλε από ένα point στους σταυρούς που βρίσκονται κοντά στις περιοχές Rennes le Chateau, Bugarach, St. Just Et le Bezu και Coustaussa (οι πόλεις που έχουν εκκλησίες της Μαρίας Μαγδαληνής). Επίλεξε το Start analysis. Πήγαινε στο Graphics και επίλεξε Use shape. Διάλεξε εκ των τριών σχημάτων τον κύκλο. Εμφανίζεται ένας κύκλος στον δεξί χάρτη. Κάνε κλικ στην άκρη του κύκλου και άλλαξε το μέγεθός του, έτσι ώστε να πέφτει ακριβώς πάνω στα σημεία που σημείωσες προηγουμένως. Οταν το κάνεις σωστά, ο Sidney σου αναφέρει τις συντεταγμένες του κέντρου του χάρτη. Βγες από τον Sidney και κατέβα κάτω στο σαλόνι του ξενοδοχείου. Βλέπεις τον Gabriel, τον Mosely και την Madeline να φεύγουν από το ξενοδοχείο, αφού πρώτα πουν μερικές κακιούλες. Αφού φύγουν, βλέπεις τον Emilio να μπαίνει και να κάθεται με τον Buccheli στο σαλόνι. Μπες στην τραπεζαρία και μίλα στη Lady Howard και την Estelle. Γύρνα στο δωμάτιο του Gabriel, αφού πρώτα ρίξεις μια ματιά στο ποτήρι του Emilio.

Χρησιμοποίησε το Sidney. Είναι καιρός να κάνεις ένα Search στις λέξεις με κεφαλαία που υπάρχουν στο Pisces και το Aries, μέρος του γρίφου του Le Serpent Rouge, και να ακολουθήσεις όλα τα links. Πήγαινε ξανά στο Analyze και άνοιξε το αρχείο του χάρτη. Επίλεξε το menu Use shape και διάλεξε τετράγωνο. Εμφανίζεται ένα τετράγωνο στο χάρτη. Μετακίνησέ το στο κέντρο του κύκλου και μεγέθυνέ το ώστε να φτάσει σε σημείο να βγαίνει ακριβώς έξω από τον κύκλο, αλλά να τον ακουμπάει.


Να ο λόγος για τον οποίο όποιος πάει να την πέσει σε μία Γιαπωνέζα πρέπει να το ξανασκεφτεί.

Ανοιξε το Le Serpent Rouge και ρίξε μια ματιά στο κομμάτι Taurus. Σκέψου για αυτό. Επίσης, σκέψου για τη σελίδα με τις σημειώσεις που έχεις στο inventory σου για τα Blue Apples. Κάνε Search τις κεφαλαίες λέξεις από το Taurus. Πήγαινε ξανά στο Main Menu και επίλεξε το Analyze. Στο χάρτη επίλεξε Enter points και βάλε ένα στο πυργάκι που βλέπεις στην περιοχή του Chateau de Serres και ένα στο σημείο όπου η πρώτη γραμμή που τράβηξες τέμνει τον κύκλο. Επίλεξε Start analysis. Ο Sidney ενώνει τα δύο σημεία με μία γραμμή. Κάνε κλικ στην άκρη του κύκλου και μετακίνησε τον κέρσορα έξω από αυτόν μέχρι να αλλάξει σε βελάκι. Στριφογύρισε τον κύκλο, μέχρι η επάνω πλευρά του να πέσει ακριβώς πάνω στη γραμμή που πριν από λίγο σχημάτισες. Μόλις φτάσει το τετράγωνο σε εκείνο το σημείο, αυτό μαυρίζει δείχνοντάς σου ότι είσαι σε καλό δρόμο.

Φύγε από το Sidney και κατέβα



Σχηματίζοντας τον κύκλο στο χάρτη.

στη ρεσεψιόν. Βλέπεις τις Lady Howard και Estelle να προτείνουν στους Buccheli και Emilio να παίξουν bridge στην τραπεζαρία. Αφού φύγουν, χρησιμοποίησε το Fingerprint Kit στο ποτήρι που αφήνει πίσω του ο Emilio. Αν ψάξεις σε όλα τα σημεία του ποτηριού, θα πάρεις το μήνυμα ότι δεν υπάρχουν αποτυπώματα σε αυτό. Χμ! Πήγαινε στην τραπεζαρία και μίλα σε όσους είναι εκεί. Σε "γράφουν" κανονικά. Ξανανέβα στο δωμάτιό σου και χρησιμοποίησε τον Sidney.

Διάβασε τα κομμάτια Gemini και Cancer του Le Serpent Rouge και σκέψου για αυτά. Επίσης ξαναδιάβασε το φυλλάδιο που βρήκες στην εκκλησία, το κομμάτι #11. Κάνε Search όλες τις λέξεις με κεφαλαία στο Gemini και Cancer και ακολούθησε όλα τα links (ειδικά το Chessboard και το Duality). Γύρνα στο Main Menu και επίλεξε το Analyze. Στο χάρτη, στο menu Map, επίλεξε Draw Grid. Στη συνέχεια επίλεξε Fill Shape και για μέγεθος το 8x8. Αφού το κάνεις, βλέπεις ένα βίντεο, όπου η Grace βγαίνει με τον Wilkes και τον ξελογιάζει. Αυτός της δείχνει μία φωτογραφία από σεισμολόγους, στην οποία φαίνεται ότι η περιοχή έχει μία τεράστια σπηλιά κάτω από το έδαφός της. Αυτός ρίχνεται στην Grace και φυσικά -στο ύψος της η Grace-, τον πλακώνει στο ξύλο, ενώ έχει και ένα encounter με τον Gabriel. Σε αυτό το σημείο τελειώνει και αυτό το time block.

DAY 3
2:00 AM

Σε αυτό το Time Block ελέγχεις τον Gabriel. Πήγαινε στο πάρκινγκ και πάρε τη μηχανή σου στο Chateau de Blancefort. Από εδώ, πήγαινε στο σπίτι του Larry, ακολουθώντας το δρόμο που είχες πάρει στο τελευταίο block της πρώτης μέρας. Κάνε κλικ στο παράθυρο του γραφείου του Larry και επίλεξε Sneak. Τον παρακολουθείς που βγαίνει από το γραφείο του και φεύγει. Ακολουθώντας τον, τον βλέπεις να θάβει κάτι στο χώμα.



Σκάβοντας για να βρεις το manuscript του Larry.

Αφού αυτός φύγει, χρησιμοποίησε το φτυάρι στο σημείο όπου βλέπεις το χώμα διαφορετικό. Ξεθάβεις το manuscript του. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο manuscript και ακολούθησε τη διαδικασία ώστε να βρεις το αποτύπωμα του Larry. Γύρνα στο πάρκινγκ και πάρε τη μηχανή σου. Βλέπεις ένα μαύρο αμάξι, το οποίο ακολουθείς, αλλά καταφέρνει και ξεφεύγει. Πήγαινε στο L' Homme Mort. Βρίσκεις τον Mosely να σκάβει έναν λάκκο. Μίλα με τον Mosely και ύστερα γύρνα στο ξενοδοχείο σου και μπες στο δωμάτιό σου. Βλέπεις ένα βίντεο με έναν εφιάλτη του Gabriel. Ενας βρικόλακας μπαίνει και επιτίθεται στην Grace. Σηκώνεσαι και βάζεις στο λαιμό της το μενταγιόν σου. Αυτή ξυπνάει, σε βλέπει, και... η συνέχεια είναι ακατάλληλη για ανηλίκους. Εδώ τελειώνει και αυτό το time block.

7:00 AM - 10:00 AM

Σε αυτό το time block ελέγχεις την Grace. Κοίταξε τον Gabriel, για να δεις τι σκέφτεται η Grace για τα χθεσινά. Κοίταξε το manuscript που υπάρχει πάνω στο τραπέζι και, στη συνέχεια, πάρε τα κλειδιά της Harley από το ίδιο



Αχού το, μωρέ! Εκδηλώθηκε...

τραπέζι. Βγες από το δωμάτιο και χρησιμοποίησε το ποτήρι στην πόρτα του Mosely, για να δεις ότι κοιμάται. Χρησιμοποίησε το κλειδί του (το έχεις από το χθεσινό βράδυ) στην πόρτα και μπες μέσα. Μετακίνησε το "βουνό" από ρούχα που υπάρχει στο πάτωμα και βρες την ειδική μηχανή συντεταγμένων του. Πάρ' την και στο inventory σκέψου για αυτήν. Φύγε και πήγαινε στην τραπεζαρία για να μιλήσεις με τη Lady Howard και την Estelle.

Φύγε από το ξενοδοχείο και πήγαινε στο μουσείο. Από τις καρτ ποστάλ, πάρε τις Poussin's Les Bergerer's D' Arcadia, Teniers' St. Anthony and St. Paul και Tenier's The Temptation of St. Anthony. Τις πληρώνεις. Μίλα με τη Madame Girard. Φύγε και πήγαινε στον πύργο που βρίσκεται κοντά στο σιντριβάνι. Πάνω βρίσκεις τον Abbe Arnaud, στον οποίο μιλάς. Πήγαινε στο πάρκινγκ, και πριν να ξεκινήσεις με τη μηχανή για το L' Ermitage, πάρε τα κιάλια από τη μηχανή της Lady Howard. Στο L' Ermitage ακολούθησε το μονοπάτι και μπες στη σπηλιά. Πάρε και διάβασε το χαρτάκι που βρίσκεις κολλημένο στο εσωτερικό της και βγες έξω. Χρησιμοποίησε τη μηχανή του Mosely. Εμφανίζεται πάνω αριστερά ένα παραθυράκι με συντεταγμένες. Μετακινήσου γύρω γύρω, μέχρι να πέσεις ακριβώς στο σημείο των συντεταγμένων του κέντρου του κύκλου στο χάρτη του Sidney (τις συγκεκριμένες συντεταγμένες τις έχεις σημειωμένες σε ένα χαρτί στο inventory). Οταν βρεις το σημείο, η Grace το σημαδεύει με ένα x. Χρησιμοποίησε το φτυάρι σε αυτό το σημείο και... ΤΑ-ΝΤΑΝ... δεν βρίσκεις τίποτα. Σκέψου για την πινακίδα μπροστά από τη σπηλιά. Το ίδιο και για το μεγάλο βράχο δίπλα στη σπηλιά. Ανοιξε το inventory και εξέτασε την καρτ ποστάλ με το βράχο. Χρησιμοποίησέ την στο μεγάλο βράχο για να τους συγκρίνεις. Κάνε κλικ στο βράχο και επίλεξε το εικονίδιο που δείχνει πάνω. Καταλαβαίνεις ότι ο τύπος

στη φωτογραφία δείχνει προς τα βορειοανατολικά. Γύρνα τώρα στο ξενοδοχείο και στο δωμάτιο του Gabriel.

Χρησιμοποίησε τον υπολογιστή και στο Add Data πρόσθεσε τις καρτ ποστάλ που αγόρασες. Κάνε Search τις λέξεις που υπάρχουν στο Leo μέρος του Le Serpent Rouge και ακολούθησε όλα τα links. Πήγαινε στο Main Menu, και επίλεξε Analyze. Κάνε Open file και επίλεξε την καρτ ποστάλ του Pussin. Επίλεξε Start analysis και στη συνέχεια, από το menu Graphic Zoom & Clarify. Συνέχισε με το Yes και ύστερα, από το Graphid, με το View Geometry. Βλέπεις δύο τρίγωνα που δημιουργούν ένα εξάγωνο.

Κάνε Open file και επίλεξε Tenier's Temptation of Saint Anthony. Επίλεξε Start analysis και μετά View geometry. Στη συνέχεια από το μενού Graphic, δώσε Zoom & Clarify και όταν σου βγει το παραθύρακι απάντησε "Yes". Εμφανίζεται ένα ενδιαφέρον κείμενο, το οποίο διαβάζεις. Κάνε Open file και επίλεξε το χάρτη. Επίλεξε Enter points και βάλε ένα point στο κέντρο του κύκλου και ένα στον τάφο του Pousin στα βορειοανατολικά (λίγο πιο πάνω, έξω από τον κύκλο). Start analysis και ο Sidney ενώνει τα δύο σημεία με μία γραμμή.

Κατέβα στην τραπεζαρία και μίλα με τον Mosely και τον Buccheli. Πάρε τη μηχανή και πήγαινε στο L' Homme Mort. Ακολούθησε το μονοπάτι και βρίσκεις τη Madeline να σκάβει έναν λάκκο εκεί όπου έσκαβε εχθές ο Mosely. Μίλα της και γύρνα στο ξενοδοχείο. Μίλα με τον Mosely και ανέβα στο δωμάτιο του Gabriel.

Χρησιμοποίησε τον Sidney και στο Search ψάξε τις λέξεις με κεφαλαία γράμματα που υπάρχουν στο Virgo μέρος του Le Serpent Rouge. Διάβασε επίσης το κομμάτι Virgo και σκέψου για αυτό. Πήγαινε στο Main Menu και επίλεξε Analyze. Διάλεξε Enter points και βάλε από ένα point στα σημεία που φαίνονται στη διπλανή φωτογραφία. Κάνε Start analysis και στο χάρτη δημιουργείται ένα "πλαίσιο", παρόμοιο με αυτό στο χάρτη του Wilkes που βλέπεις στο βιντεάκι στο τέλος της δεύτερης μέρας. Ανοιξε ξανά το Le Serpent Rouge και διάβασε το Libra κομμάτι. Σκέψου για αυτό, και κάνε Search τις λέξεις με κεφαλαία γράμματα. Στο χάρτη, στο menu Graphic, επίλεξε Use shapes και διάλεξε το εξάγωνο. Βάλ' το μέσα στον κύκλο και μεγέθυνέ το έτσι ώστε να ακουμπάει τα άκρα του κύκλου. Γύρνα το τώρα, μέχρι η μία του γωνία να ακουμπάει το σημείο όπου τέμνονται οι δύο γραμμές, στο πάνω μέρος του κύκλου. Αν το κάνεις σωστά, το εξάγωνο μπαίνει στη θέση του και το time block τελειώνει.

10:00 AM - 12:00 PM

Μετά το sequence με τις ντροπές του Gabriel και τη συζήτηση με τον Mosely, πλησίασε στο δωμάτιο του Wilkes (νούμερο 21), όπου ήδη έχουν μπει ο Jean και η Roxanne, και κρυφάκουσέ τους. Μπες μέσα και παρακολούθησε το διάλογο, και αφού φύγει ο Jean, πήγαινε στην αποθήκη, και μίλα στη Roxanne για τον Wilkes. Σε σκεις τον Wilkes... νεκρό, σε παρόμοια στάση με αυτήν των δύο μπράβων του Prince James. Σκέψου για το πτώμα του και μετά ψάξ' το. Βρίσκεις ένα γράμμα, το οποίο πρέπει να διαβάσεις στο inventory. Αφού το διαβάσεις, κοίτα το αίμα που υπάρχει στο βράχο κοντά στο πτώμα του Wilkes. Ακόμα, κοίτα και σκέψου για τα σημάδια που βλέπεις εκεί και, αφού τελειώσεις, πήγαινε στο πάρκινγκ και φύγε για το Lady Howard's and Estelle's Site. Ακολούθησε το μονοπάτι και μίλα στις δύο γυναίκες. Φύγε και πήγαινε στον τάφο του



Στα σημεία με τις μαύρες βούλες, βάλε τα points ώστε, αφού πατήσεις το Start analysis, να δημιουργηθεί το πλαίσιο που μοιάζει με αυτό του Wilkes.



"Χμ! Θα κάνω πως δεν την είδα και ξαφνικά θα γυρίσω και θα τη χτυπήσω στο κεφάλι με το φτυάρι! Ετσι ο Gabriel θα είναι μόνο δικός μου."

αφήνει να μείνεις στο δωμάτιο. Κοίταξε το ανοιχτό παράθυρο και εξέτασε γύρω γύρω το δωμάτιο και το μπάνιο. Δεν βρίσκεις τίποτα, εκτός από αυτά που λίγο πριν σου ανέφερε η Roxanne. Πήγαινε στο δωμάτιο του Mosely και μίλα του. Αφού τελειώσεις, κατέβα κάτω στη ρεσεψιόν και μίλα στον Jean για τον Wilkes. Πήγαινε στο πάρκινγκ και με τη μηχανή πήγαινε στο L' Homme Mort.

Ακολούθησε το μονοπάτι και, στη νέα οθόνη, προχώρησε προς το πίσω μέρος της περιοχής. Στο μονοπάτι βλέπεις κάτι πατημασιές. Κοιτάζοντάς τες βλέπεις ότι ταιριάζουν στο "βαρύ" πόδι του Wilkes. Ακολούθησέ τες και βρί-

Poussin. Ανέβα το μονοπάτι και βρίσκεις τον Emilio. Μίλα του και μετά γύρνα στο ξενοδοχείο.

Μόλις πας να μπεις στο δωμάτιό σου, βλέπεις τον Mosely να βγαίνει από μέσα λίγο αγχωμένος. Πάει στο δωμάτιό του, όπου βλέπεις ότι τον ακολουθεί η Madeline. Μπες στο δωμάτιο και χρησιμοποίησε τον Sidney. Στο Add Data πρόσθεσε το αποτύπωμα του Larry και μετά πήγαινε στην επιλογή Suspects και κάνε το link στο φάκελό του. Φύγε από το ξενοδοχείο και με τη μηχανή σου πήγαινε στο σπίτι του Larry.

Χτύπα την πόρτα. Σου ανοίγει και πάτε μέσα να μιλήσετε, αφού πρώτα ο Gabriel σου αναφέρει με-



Η Roxanne σου αναφέρει για ποιους λόγους φοβάται για τον Wilkes.



Εδώ οι φόβοι της επιβεβαιώνονται.

ρικά πολύ πειστικά "επιχειρήματα". Επειτα από έναν μεγάλο διάλογο, βγες έξω και επίστρεψε στο ξενοδοχείο. Ανοιξε την πόρτα του δωματίου σου και βλέπεις τη Madeline να βγαίνει από το δωμάτιο του Mosely. Ακολούθησε τις κινήσεις της με την κάμερα. Βλέπεις ότι πάει στο δωμάτιό της, ενώ την παρακολουθεί και ο Buccheli. Μπες στο δωμάτιό σου. Μίλα με την Grace για όλα, και αφού τελειώσετε, βλέπεις ότι μόλις ήρθε ο Prince James. Εδώ, τελειώνει και αυτό το time block.

12:00 PM - 3:00 PM

Ως Grace, βγες από το δωμάτιο. Βλέπεις τον Buccheli να βγαίνει από το δωμάτιο της Madeline. Ακολούθησέ τον με την κάμερα. Βλέπεις ότι μπαίνει στο δωμάτιό του. Χρησιμοποίησε το ποτήρι στην πόρτα της Madeline. Καταλαβαίνεις ότι κανείς δεν είναι μέσα. Χμ! Ξαναγύρνα στο δωμάτιο του Gabriel και χρησιμοποίησε τον υπολογιστή.

Στα e-mails διάβασε το γράμμα για τον Temple of Solomon. Πρόσεξε το διάγραμμα με το ναό του Σολομώντα και το πώς είναι χωρισμένος. Πήγαινε ξανά στο χάρτη και επίλεξε Enter Points. Βάλε points στα σημεία πάνω στις μαύρες "κολόνες" που δημιούργησες πριν στο χάρτη, έτσι ώστε να σχηματιστεί το σχήμα του ναού μέσα σε αυτές. Δηλαδή, πρέπει να σχηματίσεις ένα τετράγωνο (2x2) μέσα σε αυτό, ένα παραλληλόγραμμο (4x2) και άλλο ένα τετράγωνο (2x2). Αφού το κάνεις αυτό, πάτα Start Analysis και τα σημεία ενώνονται. Τώρα, πήγαινε στο επάνω μέρος του ναού (τετράγωνο) και βάλε ένα point στο μέσο του. Σημαδεύεις το The Site.

Κατέβα κάτω και πήγαινε στην τραπεζαρία. Βλέπεις και ακούς τις Lady Howard και Estelle να συζητάνε. Μίλα τους. Φύγε τώρα και πήγαινε στο πάρκινγκ. Χρησιμοποίησε τη μηχανή για να βγεις στο χάρτη. Πήγαινε στην τοποθεσία που είναι μαρκαρισμένη με ένα εξάγωνο στα βορειοανατολικά. Βγαίνεις σε ένα μέρος κλεισμένο με συρματοπλέγματα. Προσπάθησε με τη μηχανή του Mosely να βρεις το σημείο που καθορίζουν οι συντεταγμένες που βρήκες μέσω του Sidney. Καταλαβαίνεις ότι αυτό το σημείο είναι πίσω από τα συρματοπλέγματα και δεν μπορείς να πας σε αυτό. Σε ένα σημείο των συρματοπλεγμάτων βρίσκεις άλλο ένα χαρτί με μία περίεργη σημείωση. Γύρνα την κάμερα στις πεδιάδες. Σε κάποιο σημείο μπορείς να δεις έναν κόκκινο πύργο. Κοίταξέ τον και σκέψου για αυτόν. Πάρε τη μηχανή σου και πήγαινε στο άλλο εξάγωνο στο χάρτη, στα νοτιοδυτικά. Χρησιμοποίησε τη μηχανή του Mosely και ακολούθησε τις συντεταγμένες μέχρι να βρεις το σημείο που είχες βρει μέσω του Sidney (βρίσκεται πάνω και αριστερά στην περιοχή, σε ένα σημείο με πολλές πέτρες). Βρίσκεις ένα κόκκινο μαντίλι. Πάρε το. Κοίταξε τις πέτρες και χρησιμοποίησε το φτυάρι για να τις μετακινήσεις. Ανοίγεις μία είσοδο σε μία μικρή "σπηλιά". Σε έναν από τους τοίχους της βρίσκεις άλλο ένα χαρτί. Διάβασέ το και στο inventory σκέψου για αυτό. Φύγε και πήγαινε στο Rennes le Bains. Μπες στην ταβέρνα και μίλα στον Mosely και τον Gabriel. Φύγε και πήγαινε στο The Site.

Φτάνεις στο Chateau de Blanchefort. Πέρνα απέναντι το δρόμο και ακολούθησε το μονοπάτι που οδηγεί στο Mount Cardou. Πάνω χρησιμοποίησε τη μηχανή του Mosely για να βρεις το σημείο με τις συντεταγμένες (κοντά στους βράχους στα δεξιά). Περπάτησε εκεί. Η Grace σημαδεύει το σημείο με ένα x. Σκέψου για αυτό. Χρησιμοποίησε το φτυάρι στο x, για να σκάψεις. Δυστυχώς, το βουνό είναι πέτρινο και είναι αδύνατο να σκάψεις. Σε ένα δέντρο λίγο πιο δίπλα βρίσκεις άλλο ένα σημείωμα. Διάβασέ το. Αφού δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο εδώ, κατέβα κάτω και πήγαινε στον αρχαιολογικό χώρο του Chateau de Blancefort. Χρησιμοποίησε τα κιάλια στη γύρω περιοχή. Στην νέα οθόνη μετακίνησε τα κιάλια, έτσι ώστε να βλέπεις τον πορτοκαλί βράχο δίπλα στο Mount Cardou. Κάνε κλικ στο Zoom 50x. Βλέπεις ένα μηχανάκι (είναι του Buccheli). Βγες από την οθόνη με τα κιάλια και πήγαινε με τη Harley στον πορτοκαλί βράχο (η τοποθεσία έχει ανοίξει τώρα στο χάρτη). Ακολούθησε το μονοπάτι και βλέπεις ότι κάτι έχει θαφτεί. Χρησιμοποίησε το φτυάρι εκεί, και θα βρεις το... manuscript του Larry! Χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο manuscript. Βρίσκεις τρία διαφορετικά είδη αποτυπωμάτων. Φύγε και πήγαινε στο Lady Howard and Estelles Site. Ακολούθησε το μονοπάτι και μίλα στις δύο γυναίκες. Γύρνα στο Rennes le Chateau και ανέβα στον πύργο που βρίσκεται κοντά στο σιντριβάνι. Μίλα στη Madeline που βρίσκεται εκεί και, αφού τελειώσεις, πήγαινε στο ξενοδοχείο.

Μόλις μπεις μέσα, παρακολουθείς έναν διάλογο μεταξύ του Prince James και του Jean. Αφού τελειώσουν, ο Prince σου μιλάει και σου λέει ότι ψάχνει τον Gabriel. Σου αφήνει μήνυμα να του πεις να έρθει να τον βρει στη βίλα κοντά στο σιντριβάνι. Αφού φύγει, μίλα στον Emilio που, εν τω μεταξύ, έχει ακούσει όλη την κουβέντα. Υστερα ανέβα στο δωμάτιο του



Ο χάρτης, όπως φαίνεται στην τελική μορφή του.

Gabriel και χρησιμοποίησε τον Sidney.

Ανοιξε το inventory και κοίτα όλα τα σημειώματα που έχεις βρει. Σημείωσε τις βασικές λέξεις που υπάρχουν σε αυτά και κάνε τες Search (αυτές είναι: Magi, Osiris). Επίσης, κάνε Searche το Bloodline. Στο Add Data πρόσθεσε τα τρία αποτυπώματα που βρήκες πάνω στο manuscript. Στο Suspects κάνε από ένα Match analysis για καθένα από αυτά τα αποτυπώματα. Ανακαλύπτεις ότι ανήκουν στους Mosely, Madeline και Buccheli. Ανοιξε το inventory και διάβασε το κομμάτι Ophiuchus του Le Serpent Rouge. Επίσης, σκέψου για αυτό. Πήγαινε στο Translate και επίλεξε το Arcad_txt". Κάνε Translate from Latin to English και πάτα το Translate now. Σου λέει να προσθέσεις μία λέξη. Πήγαινε στο Add Data και βάλε το χαρτί με τη λέξη Sum. Πήγαινε πάλι στο Translate και άνοιξε το Sume Note. Κάν' το From Latin to English και πάτα το Translate now. Ξανάνοιξε το Arcad_txt και εκεί που σου λέει να προσθέσεις μία λέξη, πρόσθεσε τη Sum. Παίρνεις μία πλήρη μετάφραση. Ξαναγύρνα στο Main Menu και επίλεξε Analyze. Κάνε Open file και άνοιξε το Arcad_txt. Πάτα το Start analysis και από το menu Text επίλεξε το Anagram parser. Εδώ, από τη λίστα με τις λέξεις επίλεξε τις: Tango, Arcam και Del. Βγάζεις τη φράση "I touch the tomb of god, Jesus". Ανοιξε το inventory και κοίταξε το Sagitarius μέρος του Le Serpent Rouge. Σκέψου για αυτό. Πήγαινε στην πρώτη σελίδα του και παρατήρησε το κόκκινο φίδι που υπάρχει εκεί. Στον Sidney πήγαινε στο Analyze και διάλεξε το Map. Πήγαινε στο σημείο του χάρτη που βρίσκεται πάνω από το σχήμα μας, κοντά στο Chateau de Serres. Εκεί βλέπεις μία οροσειρά στο σχήμα του κόκκινου φιδιού του Le Serpent Rouge. Διάλεξε Enter points και βάλε ένα στο "κεφάλι" του ερπετού στο "Peyroles", ένα στην ουρά του, στο Chateau de Serres και μερικά ανάμεσα σε αυτά τα δύο σημεία. Επίλεξε το Start analysis και τα σημεία σημειώνονται στο χάρτη. Βγες από τον Sidney και τελειώνει και αυτό το time block με τον Mosely να σου λέει ότι ο Gabriel έχει συγκαλέσει ένα meeting στην τραπεζαρία.

3:00 PM - 6:00 PM

Το time block ξεκινάει στην τραπεζαρία, όπου είναι συγκεντρωμένοι οι Gabriel, Grace, Buccheli, Madeline και Mosely. Ο Gabriel αρχίζει να μιλάει προσπαθώντας να λύσει το μυστήριο. Οταν σου βγάλει να επιλέξεις ποιος έκανε τι, επίλεξε με τη σειρά τους Mosely, Madeline, Buccheli και Burying It. Μαθαίνεις όλη (ή μήπως όχι;) την αλήθεια γύρω από τους τρεις αυτούς χαρακτήρες. Γύρνα στο δωμάτιό σου και μίλα με την Grace για όλα τα θέματα. Φύγε από το ξενοδοχείο και πήγαινε στη βίλα έξω από το σιντριβάνι. Χτύπα την πόρτα και μπαίνεις μέσα να μιλήσεις με τον πρίγκιπα. Εκεί είναι και ο Larry, καθώς και ο υπηρέτης του Mesmi. Μίλα τους για όλα τα θέματα και ύστερα πήγαινε στον πύργο και μίλα στον Abbe. Αφού τελειώσεις, πήγαινε στο Lady Howard and Estelle's Site. Στη μηχανή τους υπάρχει ένα μπουκάλι. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit πάνω του για να πάρεις το αποτύπωμα της Estelle. Ακολούθησε το μονοπάτι και μίλα στην Estelle.

Γύρνα στο ξενοδοχείο και στο δωμάτιό σου και χρησιμοποίησε τον Sidney. Στο Add Data πρόσθεσε το αποτύπωμα της Estelle και στο Suspects σύνδεσέ το με το φάκελο της Estelle. Φύγε και πήγαινε στο Chateau de Serres. Η πόρτα είναι κλειστή. Ετσι, ανέβα τον τοίχο. Σε βλέπει ο υπηρέτης και φωνάζει τον Montraux. Ο Gabriel τον πείθει να πάνε στο κελάρι και να δοκιμάσουν εκεί κρασί. Μετά από ένα αρκετά ανατριχιαστικό περιστατικό, ο Gabriel βρίσκεται στην αυλή του Chatteau de Serres. Κοίταξε το γκαράζ στα δεξιά όπως βγαίνεις από το σπίτι και άνοιξε την πόρτα του. Μέσα δεν βλέπεις τίποτα. Ανοιξε το φως, πατώντας το διακόπτη μπροστά στην πόρτα, και εξέτασε το ταβάνι. Βρίσκεις... νυχτερίδες! Ο Gabriel τρέχει έξω από το αμάξι και πέφτει πάνω στους απαγωγείς. Ακόμα ένα time block τελειώνει...

6:00 PM - 9:00 PM

Το time block ξεκινάει με την Grace να ανησυχεί για τον Gabriel, μια και δεν έχει επιστρέψει ακόμα. Χρησιμοποίησε τον Sidney. Βλέπεις ότι έχεις e-mail. Διάβασε το και θα δεις ότι τα σύμβολα που βρήκες πάνω στις ρόμπες του Montraux προδίδουν ότι αυτός και η ομάδα του είναι τελικά... οι βρικόλακες. Πήγαινε στο Suspects και άνοιξε το Lsr_Prnt (το αποτύπωμα που βρήκες στο Le Serpent Rouge). Κάνε Match analysis και δες ότι αυτό ανήκει... στην Estelle. Κατέβα κάτω στην τραπεζαρία και μίλα στους Mosely, Madeline και Buchelli. Βγες έξω και μίλα στη Simone. Ρώτα την για τον Gabriel. Μίλα στην Estelle που βρίσκεται στο καθιστικό. Ρώτα την για το Le Serpent Rouge και στη συνέχεια για τα Egyptian Arti-



Ολοι οι καλοί, συγκεντρωμένοι για να πέσουν οι μάσκες.



Ο Prince James σού αναλύει το πάθος του για την οικογένειά του.

facts. Ανεβαίνετε πάνω στο δωμάτιό της. Επειτα από έναν διάλογο, η Grace ανταλλάζει το Le Serpent Rouge με μία φωτογραφία. Βγες από το δωμάτιο και από το ξενοδοχείο γενικότερα. Βλέπεις τον Emilio να φεύγει. Ακολούθησέ τον και φτάνεις στο πίσω μέρος της εκκλησίας. Κρύβεσαι πίσω από το μεγάλο τάφο και παρακολουθείς μία μυστηριώδη συνάντηση μεταξύ του Emilio και του υπηρέτη του Prince James, Mesmi. Αφού φύγει, ακολούθησέ τον στο ξενοδοχείο και χτύπα την πόρτα του δωματίου του (νούμερο 27). Αρχίζετε να συζητάτε. Σου λέει ότι αυτός σου άφηνε τα μηνύματα και σου αποκαλύπτει ένα μεγάλο μέρος του background του. Μετά από ένα πολύ κατατοπιστικό βίντεο, στο οποίο πολλά από τα ερωτήματα βρίσκουν τις απαντήσεις τους, το time block τελειώνει με τον ερχομό του Gabriel.

9:00 PM - MIDNIGHT

Συγκεντρώνεστε στη βίλα κοντά στο σιντριβάνι ο Gabriel, η Grace, ο Prince James, ο Mesmi, ο Mosely και ο Emilio. Πρέπει να μπείτε στο ναό και να φτάσετε στο Holy of Hollies μέχρι τα μεσάνυχτα. Μετά από πολλή σκέψη αποφασίζετε ότι θα πάτε ο Gabriel, ο Mesmi και ο Mosely. Ο Mesmi γιατί μπορεί οι γνώσεις του να βοηθήσουν, ο Mosely γιατί είναι αστυνομικός και ξέρει κάποια πράγματα γύρω από "μάχες" και ο Gabriel γιατί απλά... είναι ο Gabriel. Η Grace μένει πίσω με τον Emilio, αφού όπως λέει ο ίδιος δεν πρέπει να πιαστεί από τους βρικόλακες (γιατί όμως;), ενώ θα έχει επικοινωνία μαζί σου μέσω ενός τρανζίστορ. Φεύγετε και φτάνετε στην είσοδο του ναού. Επειτα από μία μεγάλη τσουλήθρα... βρίσκεσαι μαζί με τον Mesmi και τον Mosely στο δωμάτιο με την πρώτη παγίδα.

Εξέτασε το πάτωμα μπροστά σου με τα πλακάκια. Η κάμερα ανεβαίνει και βλέπεις το πάτωμα από ψηλά. Μοιάζει πολύ με σκακιέρα. Κοίταξε όλα τα πλακάκια που υπάρχουν (με το σταυρό, τα άδεια, με τα σπαθιά και με τις νεκροκεφαλές). Κάνε κλικ εκεί και επίλεξε Talk to Grace. Επανάλαβε το ίδιο άλλες δύο φορές. Η Grace σου λέει ότι ίσως θα έπρεπε να φερθείς σαν ένα πιόνι Knight (Knight είναι στα αγγλικά το δικό μας άλογο στο σκάκι). Αυτό πάντα μετακινείται σε γάμα. Αρα πρέπει να κάνεις τέτοιες κινήσεις. Σκέψου δύο φορές για τις πόρτες που υπάρχουν στον απέναντι τοίχο. Πρέπει να μπεις στην πόρτα με τον κύκλο. Ξεκινώντας από το πλακάκι στα αριστερά με το σταυρό, πρέπει να πατήσεις σε όλα τα πλακάκια με το σπαθί, χωρίς να πατήσεις σε κανένα πλακάκι με νεκροκεφαλή, ενώ κινείσαι μόνο σε "Γάμα". Πρόσεξε, γιατί μπορεί να πατήσεις μόνο μία φορά σε κάθε πλακάκι, καθώς αυτό μετά πέφτει. Προσπάθησε να λύσεις μόνος σου το puzzle, καταλήγοντας στο πλακάκι που βρίσκεται μπροστά από την πόρτα που ανέφερα πριν. Αν δεν τα καταφέρεις, συμβουλέψου τη φωτογραφία δίπλα.

Αφού περάσεις απέναντι, βρίσκεσαι σε ένα κυκλικό δωμάτιο με μία μεγάλη τρύπα στο κέντρο του, ενώ υπάρχει μία πλατφόρμα που περιστρέφεται γύρω γύρω στο δωμάτιο. Ακόμα, υπάρχει ένα "δρεπάνι" στο ταβάνι, που μετακινείται από τη μία μεριά στην άλλη. Επίσης, στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένας "βωμός". Εδώ πρέπει να πηδήξεις, καθώς περιστρέφεται το δωμάτιο, στα πλακάκια έτσι ώστε, όταν το δρεπάνι ακουμπάει τον τοίχο, να είσαι δίπλα. Παρατήρησε ότι μερικά πλακάκια έχουν σημάδια. Επίσης παρατήρησε ότι κάθε φορά που περνάει ένα από τα πλακάκια με τα σημάδια κάτω από τον αριστερό τοίχο, στο σημείο όπου περνάει το δρεπάνι, το δρεπάνι ακουμπά τον τοίχο. Πήδα λοιπόν σε ένα πλακάκι, που βρίσκεται πριν από ένα με σύμβολο, και όταν πλησιάσεις στο σημείο όπου ακουμπάει το δρεπάνι τον αριστερό τοίχο, κάνε κλικ στο δρεπάνι με τον κέρσορα χέρι. Υστερα κρατιέσαι από το δρεπάνι. Τώρα, πρέπει να πηδήξεις την κατάλληλη στιγμή στο βωμό που βρίσκεται στο κέντρο του δωματίου. Περίμενε να πλησιάσει αρκετά κοντά στο βωμό και τότε κάνε κλικ σε αυτόν. Αν συγχρονιστείς καλά, προσγειώνεσαι πάνω στο βωμό.

Εδώ υπάρχει μία ζυγαριά που έχει στο ένα άκρο της ένα κομμάτι χρυσό και στο άλλο τίποτα. Μπροστά της βλέπεις 6 χρυσά σύμβολα. Κοίταξε τα σύμβολα και τη ζυγαριά και ρώτα την Grace για αυτήν. Τη ρωτάς "τι συμβολίζει ο κύκλος" και σου απαντά ότι συμβολίζει την Eternity (αιωνιότητα), τη Fertility (γονιμότητα) και την Perfection (τελειότητα). Πρέπει λοιπόν να βάλεις πάνω στην άλλη μεριά της ζυγαριάς τρία από τα σύμβολα που υπάρχουν εκεί, ώστε καθένα από αυτά να συμβολίζει μία από αυτές τις λέξεις. Βάλε λοιπόν το σύμβολο του άπειρου, αυτό που μοιάζει με "8" (αιωνιότητα), αυτό που μοιάζει με μήλο (γονιμότητα) και αυτό που μοιάζει με αυγό (τελειότητα;). Ο βωμός κατεβαίνει, ανοίγει μία πόρτα και ο Gabriel μπαίνει.



Η μυστική συνάντηση του Mesmi με τον Emilio.

Εδώ η δράση σταματάει και βλέπεις ένα βιντεάκι με το τι γίνεται πίσω στο Rennes Le Chateau και συγκεκριμένα στο δωμάτιο 25. Η Grace μιλά με τον Emilio και τον ρωτά για τον Wandering Jew, για τον οποίο διάβασε στον Sidney. Ο Emilio της εξηγεί την εκπληκτική ιστορία του, που τελικά δεν έχει ουδεμία σχέση με αυτά που διάβασε στον Sidney, αν και είναι αληθινός, στο πρόσωπο του ίδιου του Emilio!

Πίσω στον Gabriel, διάβασε τα γράμματα στα λατινικά που βρίσκονται στο δεξί τοίχο. Ρώτα την Grace για αυτά. Σου λέει ότι αναφέρουν: "Beware, only the initiates of the seal may survive". Κοίταξε το άγαλμα του βασιλιά Σολομώντα. Πήγαινε στο κεντρικό δωμάτιο, που είναι εξαγωνικό, με ένα έκθεμα σε κάθε γωνία του. Οι τρεις γωνίες του έχουν φως, ενώ οι άλλες τρεις όχι. Κάνε δεξί



Ο μεγάλος κακός έτοιμος για τη θυσία!

κλικ και επίλεξε Radio. Η Grace σου λέει ότι το εξάγωνο έχει σχέση με την Duality. Κοίταξε και σκέψου για τα δύο αγάλματα στη μία γωνία του δωματίου και την επιγραφή που βρίσκεται ανάμεσά τους. Ρωτάς την Grace για αυτήν και σου λέει ότι σημαίνει "Choose A Master". Πήγαινε στη γωνία με τις δύο γαβάθες και εξέτασέ τες. Βλέπεις ότι και οι δύο έχουν από μία πέτρα στον πάτο τους. Κοίταξε την επιγραφή και ζήτα από την Grace να σ' τη μεταφράσει. Σημαίνει "Choose One". Πήγαινε στη γωνία με τα δύο γάντια και πάρε το δερμάτινο. Χρησιμοποίησέ το για να πάρεις την πέτρα που βρίσκεται μέσα στη φλεγόμενη γαβάθα. Την παίρνεις και αφήνεις το γάντι πίσω. Χρησιμοποίησε την πέτρα, στο χέρι του αριστερού αγάλματος (διαόλου). Ανάβουν οι άλλες 3 γωνίες και σβήνουν οι προηγούμενες. Κοίταξε την επιγραφή στη γωνία με τους δύο καθρέφτες. Ρώτα την Grace για αυτή και σου λέει ότι γράφει "Identify the nature of your body". Ανέβα σε καθέναν καθρέφτη. Στα αριστερά βλέπεις τον εαυτό σου γέρο και στα δεξιά κανονικό. Κάνε κλικ στο σύμβολο πάνω από την επιγραφή και επίλεξε Turn left. Πήγαινε τώρα στη γωνία με τα κουμπιά και ρώτα την Grace τι σημαίνει η επιγραφή. Σου λέει ότι σημαίνει "Identify the nature of your mind". Πάτα το σύμβολο του καλού και του κακού (ο στρογγυλός άσπρος-μαύρος κύκλος). Ανοίγουν δύο πόρτες και προχωρείς στο επόμενο δωμάτιο.

Στο επόμενο δωμάτιο βλέπεις τον Mosely και τον Mesmi να έρχονται πίσω σου. Εδώ υπάρχει μία μεγάλη χαράδρα στη μέση και δύο γέφυρες που καταλήγουν σε έναν "τοίχο" φωτός. Η μία είναι κανονική και η άλλη έχει μόνο άκρες. Μην προσπαθήσεις να περάσεις απέναντι με την κανονική, γιατί θα πέσεις. Πήγαινε στην άλλη και εμφανίζονται κάτι πλατφόρμες.



Ακολούθησε τους αριθμούς και θα ολοκληρώσεις και αυτόν το γρίφο.

Αυτές συνεχώς εμφανίζονται και εξαφανίζονται, οπότε περίμενε να εμφανιστούν και έπειτα πήδα σε αυτές. Πήδα με τη σειρά: μπροστά, μπροστά και δεξιά, μεγάλο πήδημα μπροστά και αριστερά, μεγάλο πήδημα μπροστά, μπροστά και δεξιά, μεγάλο πήδημα μπροστά και δεξιά, μπροστά και αριστερά, μπροστά, μπροστά και δεξιά, μπροστά. Φτάνεις απέναντι και έρχονται οι Mosely, Mesmi.

Ξαφνικά εμφανίζονται τρεις βρικόλακες και επιτίθενται. Ο Mesmi σου λέει ότι θα τους κρατήσουν αυτός με τον Mosely και να προχωρήσεις. Προχωρείς και μπαίνεις στον "τοίχο".

Στην άλλη μεριά βλέπεις τον Montraux να έχει ήδη ξεκινήσει την ιεροτελεστία, ενώ τον προστατεύει ένα πεδίο μαγείας. Μετά από μία συζήτηση όχι και τόσο χαμηλών τόνων, ο Montraux καλεί τον δαίμονα Asmodeus για να τα βάλει μαζί σου. Με το που βγαίνει, ο Gabriel βγάζει το μαχαίρι του και το talisman του. Παρατήρησε ότι όταν του δείχνεις το talisman, αυτός κάνει πίσω. Προχώρησε λίγο προς τα πίσω και χρησιμοποίησε το talisman πάνω στο δαίμονα. Οσο είναι αυτός ακινητοποιημένος, κάνε γρήγορα δεξί κλικ και κάνε κλικ στο Radio. Η Grace σου λέει ότι όταν σκοτώσεις έναν δαίμονα, σκοτώνεται και αυτός ο οποίος τον κάλεσε. Γρήγορα πάλι τρέχα προς τα πίσω και ανέβα στη σαρκοφάγο που είναι στο πίσω μέρος της οθόνης. Μόλις σε ξαναπλησιάσει ο δαίμονας, χρησιμοποίησε το talisman πάνω του και αμέσως μετά το μαχαίρι. Τον σκοτώνεις και μαζί του, σύμφωνα με τα λεγόμενα της Grace, πεθαίνει και ο Montreaux.

Ναι! Τελειώσατε το παιχνίδι! Τι σχέση όμως έχει τελικά ο Ιησούς Χριστός με όλη την ιστορία; Ποιος είναι τελικά ο θησαυρός; Πώς έτυχε και ο Gabriel έπεσε πάνω σε αυτή την υπόθεση; Τι θα γίνει τελικά με τον Gabriel και την Grace; Για να βρείτε απαντήσεις σε όλα αυτά τα ερωτήματα, δεν έχετε παρά να παρακολουθήσετε το καταπληκτικό τέλος του παιχνιδιού. Αντε... τα ξαναλέμε στο GK4!

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Πήρα ένα γράμμα από "φίλο της στήλης", ο οποίος διαμαρτυρόταν ότι δεν έχει λάβει απάντηση. Το γράμμα του όμως είχε δημοσιευθεί στο τεύχος Δεκεμβρίου. Δεν αναφέρω το όνομα του αναγνώστη, γιατί δεν νομίζω ότι έχει σημασία. Αυτό που - κατά τη γνώμη μου- έχει σημασία είναι ότι ή δεν προμηθεύεστε όλα τα τεύχη ή στέλνετε γράμματα στη στήλη, όντας κάποτε αναγνώστες του περιοδικού, και περιμένετε να σας απαντήσω προσωπικά. Σας ενημερώνω λοιπόν ότι τα γράμματα απαντώνται πλέον μόνο μέσα από την παρούσα στήλη. Δεν ξέρω αν το βρίσκετε σωστό, αλλά κάτι έπρεπε να κάνω και κατέληξα σε αυτήν την απόφαση. Είμαι όμως ανοικτός και σε εναλλακτικές προτάσεις.

MIGHT & MAGIC 7

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΩΤΣΟΣ από την Αθήνα αναφέρει τα εξής: "Έχω διαλέξει ως παίκτη μου έναν Knight και έχω πάρει την αποστολή να τον κάνω Cavalier. Πάω λοιπόν στα Barrow Downs, βρίσκω τη Mansion, σκοτώνω τα τέρατα στον επάνω όροφο και ύστερα πηγαίνω στο ισόγειο. Αφού σκοτώσω και εκεί τα τέρατα, αρχίζω να το εξερευνώ. Βρίσκω έναν από τους τρεις πίνακες και τον παίρνω. Στο χάρτη μου, όμως, εμφανίζονται ακόμη δύο διάδρομοι, ο ένας από τα αριστερά και ο άλλος από τα δεξιά. Κοινό χαρακτηριστικό και των δύο είναι ότι εμφανίζονται ανάμεσα από τα δωμάτια. Προσπαθώ πολύ καιρό να μπω στους διαδρόμους αυτούς, αλλά δεν μπορώ. Τι πρέπει να κάνω;".

Δεν θυμάμαι πολύ καλά τον τίτλο, αφού τον είχα παίξει πριν από μερικούς μήνες, και δυστυχώς δεν είχα το χρόνο να φορτώσω το παιχνίδι και τα saves μου. Ωστόσο, αυτό που θυμάμαι είναι ότι δεν με είχε δυσκολέψει κάπου. Από εκεί που ξεκινάς, ανέβα τις σκάλες και θα βρεθείς σε μία βιβλιοθήκη. Το πιο πάνω και αριστερά βιβλίο, αν θυμάμαι καλά, δεν είναι καλά βαλμένο στη θέση του. Αν τώρα σπρώξεις το βιβλίο αυτό, θα ανοίξει ο βορινός τοίχος της βιβλιοθήκης. Ο μοχλός που είναι στο βορινό τοίχο είναι παγίδα: ρίχνει fireball. Ακολούθησε το διάδρομο, κατέβα τις σκάλες και στρίψε αριστερά. Πάρε ό,τι βρεις από τα chests που είναι εκεί. Ο διάδρομος οδηγεί σε δύο πόρτες που ανοίγουν-οδηγούν στις δύο κρεβατοκάμαρες. Αν συνεχίσεις, θα βρεθείς στην αρχή αυτού του επιπέδου (δηλαδή στην είσοδο του σπιτιού). Γύρνα πίσω όλη τη διαδρομή και θα φτάσεις σε ακόμη δύο πόρτες που οδηγούν σε δύο νέες κρεβατοκάμαρες. Η πιο βορινή από αυτές έχει ένα πορτρέτο ενός αγγέλου (ή κάτι τέτοιο), το οποίο είναι ένας από τους πίνακες που χρειάζεσαι για να ολοκληρώσεις την αποστολή σου. Σημειωτέον ότι οι άλλοι δύο πίνακες που γυρεύεις βρίσκονται στο Castle Gryphonheart.



MIGHT & MAGIC 7



MIGHT & MAGIC 7

Ο Γιώργος ρωτά επίσης πού βρίσκει το altar piece στο Temple of Dark στο Pit.

Κατευθείαν μπροστά από την είσοδο είναι μία περιοχή με ένα altar. Αν προσέξεις καλά τη βάση του altar, θα δεις ένα μικρό κουμπί. Πατώντας το θα μετακινηθεί το altar και θα αποκαλύψει ένα chest, το οποίο περιέχει το Dark Altar Piece που ζητάς.

UNDER A KILLING MOON

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΑΡΑΒΗΡΑΣ από τη ΡΟΔΟ γράφει: "Βρίσκομαι στην τρίτη μέρα που μου έχουν κλέψει το αγαλματίδιο της countess Renier και ψάχνω να βρω ποιος το έκανε. Έτσι πρέπει να λύσω την υπόθεση της Fransesca Lucido. Για να το κάνω, πρέπει να μπω στο ξενοδοχείο Golden Gate, περνώντας από τον Ardo. Ξέρω ότι χρειάζομαι τη στολή και τη μάσκα από τον Inspector Burns, αλλά και ένα μπαλόνι. Πώς μπορώ να βρω αυτό το τελευταίο;".

Χμ! κανονικά το balloon το παίρνεις την πρώτη μέρα, αλλά νομίζω ότι θα μπορέσεις να το πάρεις και τώρα. Πρέπει να πας στο Rusty's Fun House. Κοίτα την πόρτα και μετακίνησε το χαλάκι. Πάρε το κλειδί. Ξεκλείδωσε με το κλειδί την πόρτα και μπες μέσα. Από το πάτωμα παίρνεις τη μάσκα του Inspector

Burns, ανάμεσα στα δύο κιβώτια με τις μάσκες. Ανοιξε την τηλεόραση που είναι στον αριστερό τοίχο. Τώρα πρόσεξε καλά. Μετακίνησε το πιο πάνω box, ανάμεσα στις σειρές με τα ράφια. Από το πιο κάτω box πάρε το Rusty Clown doll. Πάρε το stacking ring που κρέμεται στον τοίχο κάτω από τα πλαστικά όπλα. Τώρα πάρε το "key to Rusty's back room", το οποίο είναι κολλημένο στην κολόνα που είναι στα δεξιά από τα ράφια με τις μάσκες. Εχοντας το κλειδί ξεκλείδωσε την "Employess Only" πόρτα. Ανοιξε την πόρτα και μπες στο Rusty's back room. Από εδώ παίρνεις το suction dart από τον πίσω τοίχο και το balloon που ζητάς από τον αριστερό νιπτήρα (sink). Μάλλον αυτό πρέπει να σου έχει ξεφύγει.



UNDER A KILLING MOON

SHERLOCK HOLMES 2: THE CASE OF THE ROSE TATOO

Η βιαστική ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΜΠΑΛΑΣΚΑ αναφέρει τα εξής: "Στο χάρτη ήδη έχω ανοίξει 7 τοποθεσίες. Αυτές είναι οι 221B Baker Street, Mycroft's Flat, Diogenes Club, The Daily Telegraph, St. Bart's Hospital, Dewar's Laboratory και Scotland Yard. Εχω εξαντλήσει όλους τους διαλόγους και δεν ξέρω πια τι πρέπει να κάνω."

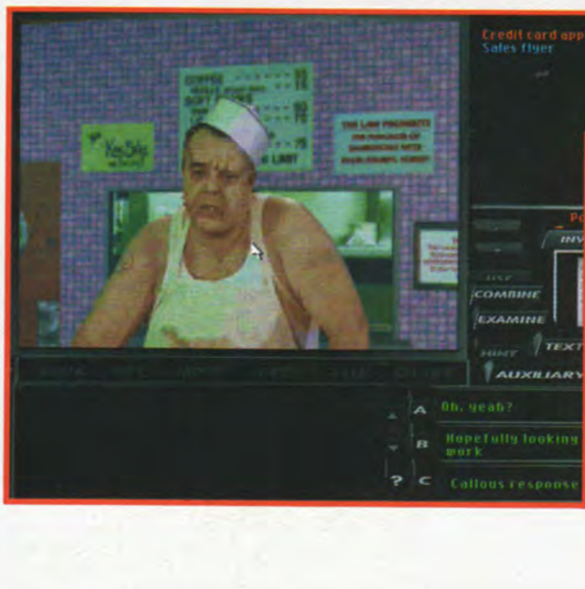
Χμ! Το ότι έχεις εξαντλήσει όλους τους διαλόγους δεν μου λέει τίποτα, γιατί εξακολουθώ να μην ξέρω τι ακριβώς έχεις κάνει. Ετσι υποχρεωτικά θα κινηθώ κάνοντας υποθέσεις.

Ξεκινάς ως Watson έξω από την 221B Baker St. Mycroft. Αρχικά πας στη Scotland Yard, μετά στο Diogenes Club, εν συνεχεία στο St. Bart's Hospital και από εκεί στο Morgue. Μετά πας στο New Patient Ward, όπου είναι ο αδελφός του Holmes. Εδώ πρέπει να πάρεις το signet ring από το χέρι του αδελφού του Holmes. Μετά μπαίνεις στο Diogenes Club όπου, αφού κάνεις Examine clock, Look at clock face crescent, Pick up clock face crescent. Σε πετάνε έξω. Τώρα, στο διαμέρισμά σου ανάλυσε το clock face στο Lab Table. Αν το κάνεις σωστά, θα πάρεις τον έλεγχο του Sherlock Holmes. Ετσι, πας στη Scotland Yard και μπαίνεις στο Yard Station House. Από εδώ πρέπει να φύγεις με την άδεια του Lestrade για να εξερευνήσεις την υπόθεση. Πας ξανά στο Diogenes Club και στο Club Bar Room, παίρνεις ένα snuff box και συνεχίζεις στο Club Lounge, απ' όπου πρέπει να πάρεις ένα Handle από το grandfather clock face. Πας δεξιά στο Srtangers's Room, απ' όπου πρέπει να πάρεις το small spring. Από εδώ φεύγεις και πας στο St. Bart's Hospital όπου κάνεις τα εξής: talk Matron, 1, show permission to Matron, talk Matron, 2, talk Watson, 2, talk Matron,1, 2, look patient on gurney, look patient στο balcon, talk Watson, 2, examine patient on gurney, talk patient, 1, 2, talk Matron, 2, talk Watson, 2, talk patient, 1. Τώρα κάνε το move Gurney! Η Matron θα τρέξει ξοπίσω του. Μπες στο Morgue και, αφού τα κάνεις όλα σωστά (π.χ. talk to McCabe, show permission to McCabe, talk to McCabe, look corpse , talk to McCabe, look body, turn body, examine body, smell body, talk to McCabe, open cabinet κ.λπ.), πήγαινε πίσω στο new patient ward. Αυτή τη φορά, ύστερα από συζητήσεις, θα ξαναπάς στη Matron και give receipt to Matron, talk Matron, θα πάρεις το key ring για το Mycroft's apartment. Πας στο Dorcester Arms (Mycroft's Flat). Αφού μπεις στο Mycroft's digs και στο Mycroft's bedroom, θα πάρεις ένα foolscap κάτω από το candlestick στο desk. Γυρνάς στο διαμέρισμά σου και κάνεις την ανάλυση του foolscap στο Lab Table. Ξαναπάς στο Mycroft's digs, από όπου παίρνεις ένα parchment από την bible. Επιστρέφεις στο διαμέρισμά σου, όπου θα αναλύσεις το parchment στο Lab Table ώστε να εμφανίσεις το κείμενο που περιέχει (Committee members: Lord Lawton, Sir Avery Fanshawe, Mr. Horace Silverbridge, Mr. Phillip Bledsoe). Κάνοντας peruse directory στο rolltop desk που είναι στο διαμέρισμά σου θα εμφανίσεις τις τοποθεσίες των Lawton, Silverbridge και Pratt.

Επειδή ο χώρος δεν φτάνει, θα αρκεστώ μόνο στη σειρά των τοποθεσιών που πρέπει να επισκεφθείς: Lord Lawton Antechamber, Lawton's Billiard room, Lord Lawton Antechamber, Thomaw Pratt Loft, St. Bart's Hospital, New Patient Ward, μαθαίνεις την τοποθεσία του Dewar, Dewar's Lab στο διαμέρισμά σου, Scotland Yard, Yard Station House, Morgue, Cleopatra's Needle, Needham's Abode, Cleopatra's Needle. Εδώ πρέπει να ολοκληρώσεις την τοποθεσία.

Αυτά, προς το παρόν, περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να συμπεριλαμβάνετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια. Περιγράψτε μας σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



UNDER A KILLING MOON



ΟΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΤΩΝ ΦΙΛΩΝ ΜΑΣ

Μια ματιά στις πάντοτε ενδιαφέρουσες επιστολές σας...

Στο τεύχος αυτό θέλω να απαντήσω σε μερικούς φίλους, που με e-mails τους προς το περιοδικό, αλλά και προς εμένα, θίγουν μία σειρά προβλήματα τα οποία θεωρώ σημαντικά. Αποφάσισα τη δημοσίευση αυτών των e-mails γιατί πιστεύω ότι πρέπει κάποια στιγμή να ανοίξει μια συζήτηση για το πώς γίνονται τα reviews και το τι θα θέλατε να βλέπατε σε αυτά. Ποιος ξέρει, ίσως μέσα από μία τέτοια συζήτηση του περιοδικού με τους αναγνώστες του βγει κάτι καλό για όλους μας.

Ο ΤΣΟΜΩΚΟΣ ΑΡΓΥΡΗΣ επισημαίνει τα εξής:

"Φίλε Αντρέα,

Αφορμή για να σου γράψω μου έδωσαν δύο άρθρα σου (κριτικές), τα οποία διάβασα στο 'PC Master' και αφορούν σε δύο παιχνίδια με τα οποία ασχολήθηκα τον τελευταίο καιρό. Αυτά δεν ήταν άλλα από τα Amerzone και Atlantis 2.

Καταρχήν, να ξεκαθαρίσω ότι λατρεύω τα adventures και ότι και τα δύο προαναφερόμενα μου άρεσαν. Επίσης, τα όποια παράπονα κάνω από εδώ και πέρα δεν αποτελούν κάποιο είδος προσωπικής μομφής εναντίον σου, απλώς είναι κάποια πράγματα που θέλω να ξεκαθαρίσω (έτσι κι αλλιώς στο σύνολο των κριτικών σου για τα διάφορα παιχνίδια με βρίσκεις τις περισσότερες φορές σύμφωνο). Ποια είναι λοιπόν τα παράπονά μου; Ας τα πάρουμε από την αρχή.



ATLANTIS 2

α) Δεν γίνεται σε ένα παιχνίδι (όσο καλή ατμόσφαιρα και να έχει, όσο καλά γραφικά και ήχο να έχει) να δίνεται βαθμολογία 97% και αυτό να έχει διάρκεια δράσης το πολύ 5-6 ώρες. Δε γίνεται π.χ. να έχεις ένα αντικείμενο και μία τοποθεσία και να θεωρείται γρίφος (ε, πώς να το κάνουμε, το αντικείμενο θα χρησιμοποιηθεί στη μοναδική τοποθεσία που χρειάζεται, δεν θέλει και καμιά φιλοσοφία). Οπως καταλαβαίνεις, αναφέρομαι στο Amerzone. Δεν λέω, η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική, αλλά δε δέχομαι με τίποτα στον κόσμο να σκάω 10 χιλιάρικα για πάρτη του. Δεν μου περισσεύουν, άλλωστε, και το θεωρώ τουλάχιστον απάτη.

β) Αναφέρεις (και περνάμε σε ένα από τα καλύτερα αυτή την εποχή - μαζί με το Gabriel Knight 3- adventures, το Atlantis 2) ότι ο χειρισμός του Atlantis 2 είναι υπεραπλουστευμένος. Συγγνώμη, αλλά ο χειρισμός του Amerzone σε ποιο σημείο παρουσιάζεται πιο σύνθετος; Μήπως στο ότι η οθόνη του inventory βγαίνει ξεχωριστά και όχι στο κάτω μέρος της βασικής οθόνης δράσης;

γ) Περιγράφεις ως σημαντικό πρόβλημα του Atlantis 2 την ονομασία των saves. Συγγνώμη και πάλι, αλλά και στο Amerzone δεν δίνεις πουθενά καμία ονομασία, άσε που και τα saves είναι 8 τον αριθμό (όχι ότι χρειάζονται πάνω από δύο με τρία).

δ) Θα συμφωνήσω μαζί σου ότι κάποιοι γρίφοι στο Atlantis 2 (πάντως λίγοι, κατά τη γνώμη μου, και κυρίως στον κόσμο του Θιβέτ) είναι ξεκρέμαστοι, αλλά τουλάχιστον το παιχνίδι έχει μια αρκετά μεγάλη δυσκολία ώστε να σε κρατήσει αρκετές ώρες από πάνω του και να μην κλαις με "μαύρο" δάκρυ τα λεφτά σου (πάντως, είναι το πρώτο παιχνίδι που τράβηξε και την προσοχή του αδελφού μου, ο οποίος σπάνια ασχολείται με παιχνίδια, και όταν ασχολείται παίζει strategies - ειδικά με τον κόσμο στην Ιρλανδία και την εκπληκτική μουσική και τα videos που τον συνόδευαν εγώ μετά από πολύ καιρό σε παιχνίδι ανατριχίασα).

Ολα τα παραπάνω δεν τα αναφέρω για να σου αλλάξω γνώμη, ούτε για να το παίξω 'κριτικός στη θέση του κριτικού' (δεν με ενδιαφέρει το συγκεκριμένο ζήτημα ούτε το έχω ανάγκη, γι' αυτό άλλωστε και δεν βαθμολογώ κανένα από τα δύο παιχνίδια). Απλώς ήθελα να εκφράσω μία κάπως διαφορετική γνώμη.

Αν ακόμα σε αυτό το e-mail φάνηκα ή ήμουν εριστικός σε κάποια σημεία, αυτό δεν έγινε τυχαία. Εγινε σκόπιμα γιατί θέλω μία απάντησή σου.

Α, και κάτι τελευταίο. Μην αφήνεις να κάνουν κριτική άλλοι σε adventures ή RPGs. Αν σταματήσεις να γράφεις, αυτόματα θα κόψω και το περιοδικό. Οπως και να το κάνουμε, είσαι τουλάχιστον το 50% της δύναμής του και το ξέρεις καλύτερα από εμένα."

Σε ό,τι αφορά τα προβλήματα με τη βαθμολογία, θέλω να τονίσω, για άλλη μία φορά, ότι είμαι κατά της βαθμολόγησης των παιχνιδιών. Πιστεύω ότι, διαβάζοντας ένα 4σέλιδο review, ο αναγνώστης διαμορφώνει την άποψή του και η βαθμολογία το μόνο που κάνει είναι να "σκοτώνει" το review, αφού ο συντάκτης καλείται να σχηματοποιήσει σε 5 γραμμές μία παρουσίαση 4-6 σελίδων. Δυστυχώς για μένα, αρκετοί αναγνώστες έλκονται από τις βαθμολογίες, περνώντας στα ψιλά τα reviews. Ωστόσο, αν και διαφωνώ, είμαι υποχρεωμένος να βάζω βαθμολογίες, αφού αυτή είναι η πολιτική του περιοδικού. Εδώ μπαίνει και άλλο ένα πρόβλημα, το οποίο πολύ σωστά επισημαίνει ο Αργύρης. Εκτός των γενικότερων βαθμολογιών, πρέπει να προστεθεί ακόμη μία που να δείχνει τη σχέση του κόστους αγοράς με τις ώρες της προσφερόμενης ψυχαγωγίας, αν και το θέμα σηκώνει μεγάλη συζήτηση. Προτιμώ 5 ώρες σχεδόν απόλυτης εσωτερικής ανάτασης, κάτι που μου πρόσφερε το Amerzone και ως έναν βαθμό το Dracula, παρά 30 ώρες σχετικής έντασης, όπως στο Atlantis 2. Φυσικά, αν με ρωτήσετε τι προτιμώ, τις 150-200 ώρες του Might & Magic 6 ή τις 40-50 ώρες του Revenant, θα απαντήσω χωρίς κανέναν δισταγμό το πρώτο, αφού και καλύτερο παιχνίδι είναι και πιο δύσκολη δράση έχει. Πρέπει όμως να παραδεχτώ ότι οφείλουμε να δίνουμε στον αναγνώστη και αυτή την παράμετρο, η οποία, όπως και να το κάνουμε, είναι σημαντική, ώστε η τελική του κρίση να είναι όσο πιο σφαιρική γίνεται.

Σε ό,τι αφορά τη σύγκριση μεταξύ του Amerzone και του Atlantis 2,

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

το Amerzone μου δημιούργησε τόσο δυνατά συναισθήματα που μέχρι τώρα μόνο το Myst μου έχει δώσει. Αυτοί οι δύο τίτλοι προκαλούν ένα οπτικό - συναισθηματικό σοκ και σε μεταφέρουν κυριολεκτικά στο μαγικό κόσμο τους. Αυτή τη διαφορά προσπάθησα να μεταφέρω στο συγκεκριμένο review. Δεν το είδα ως ένα "συνηθισμένο" adventure, αλλά σαν κάτι το μαγικό. Γι' αυτό και δεν αναφέρθηκα σε αρκετές αδυναμίες που είχε. Ετσι ένιωσα, αυτό έγραψα. Αντίθετα το Atlantis 2, όσο καλό και αν είναι, όσες ώρες παιχνιδιού και αν προσφέρει στο χρήστη, δεν κατάφερε σε κανένα σημείο να μου προκαλέσει αντίστοιχη αίσθηση, εκτός ίσως από την εισαγωγή, και αυτό διότι μου θύμισε την εκπληκτική εισαγωγή του επεισοδίου Emily των X-Files. Ετσι, το review του παιχνιδιού ήταν πιο αντικειμενικό, αφού προσπάθησα να μετρήσω όλα τα αρνητικά και τα θετικά σημεία του. Φαίνεται όμως ότι τελικά το άρθρο μου για το Amerzone δεν ήταν όσο δυνατό θα ήθελα, αν κρίνω από το γράμμα του Αργύρη, αφού δεν κατάφερα να καταστήσω σαφή αυτή τη διαφορά.



ATLANTIS 2

Αλλά και ο ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΚΟΥΛΟΥΔΗΣ σε ένα e-mail του θίγει μερικά ζητήματα σχετικά με τα reviews μου. Το γράμμα του έχει ως εξής:

"Αγαπητό 'PC Master',

Θα ήθελα να ξεφύγω λίγο από τα τρέχοντα θέματα που απασχολούν την αλληλογραφία του περιοδικού και να αναφερθώ στην ποιότητα των reviews, τον βασικό λόγο δηλαδή για την επιτυχία του 'PC Master'. Ως φανατικός αναγνώστης φοβάμαι ότι δεν είμαι 100% ευχαριστημένος. Πολλές φορές διαβάζω ατέλειωτες σελίδες και λεπτομέρειες για κάποιο παιχνίδι, χωρίς ουσιαστικά να καταλαβαίνω τίποτα για το gameplay και την πραγματική αξία του παιχνιδιού, παρά μόνο για την ποιότητα των γραφικών (και αυτό μέσω των φωτογραφιών), του ήχου, άντε και του σεναρίου! Θα μπορούσα να αναλύσω με σελίδες τι εννοώ, αλλά θα αναφερθώ μόνο στο χαρακτηριστικό παράδειγμα των reviews του κυρίου Τσουρινάκη, όπου από τις 6 σελίδες στις οποίες παρουσιάζει συνήθως τα adventures, οι 2 με 3 είναι αφιερωμένες στον ακριβή χειρισμό του παιχνιδιού, λες και όταν σκέφτομαι ποιο παιχνίδι να αγοράσω λαμβάνω υπόψη μου ποιο κουμπί πατάω για το save ή με ποιο κουμπί παρακάμπτω τις cutscenes! Αυτό πραγματικά δεν μπορώ να το καταλάβω, εκτός αν το κάνετε για να βοηθήσετε αυτούς που για κάποιον λόγο δεν έχουν προμηθευτεί το manual...

Ακόμα ένα σημαντικό ελάττωμα των reviews, και ειδικά αυτών του κυρίου Τσουρινάκη (όχι, δεν έχω τίποτα με τον άνθρωπο, αντιθέτως τον θεωρώ ως έναν από τους πιο έμπειρους adventurers στον κόσμο, χωρίς ίχνος υπερβολής, αφού λίγοι έχουν παίξει τόσα πολλά παιχνίδια), είναι η υπερβολικά υψηλή βαθμολογία, καθώς σχεδόν κάθε μήνα έχουμε ουκ ολίγα 90άρια και 95άρια... Και μη μου πείτε ότι βγαίνουν τόσα αξιόλογα παιχνίδια... Αυτό μειώνει την αξιοπιστία του περιοδικού, καθώς πλέον εγώ και πολλοί άλλοι αναγνώστες θεωρούν μετριότατα παιχνίδια αυτά που έχουν 85% και λιγότερο, ενώ στον ξένο Τύπο έχουμε σίγουρα πιο αντιπροσωπευτικές βαθμολογίες. Ελπίζω σε δημοσίευση για να ακουστεί η άποψή μου και στους άλλους αναγνώστες, αλλά κυρίως ελπίζω να λάβετε υπόψη τις υποδείξεις που θεωρώ σωστές για τη συνεχή βελτίωση του 'PC Master', που εδώ και λίγα χρόνια γίνεται με αλματώδεις ρυθμούς."

Καταρχήν, θα αναφερθώ στο ζήτημα του χειρισμού. Ναι, ο Σωτήρης έχει δίκιο, μερικές φορές το τμήμα που αφορά στο χειρισμό του παιχνιδιού είναι δυσανάλογα μεγάλο σε σχέση με το συνολικό άρθρο. Ωστόσο πίστευα, και πιστεύω, ότι ο χειρισμός στα περισσότερα παιχνίδια αφορά στο 60% της συνολικής λειτουργικότητάς τους. Τον θεωρώ δηλαδή καθοριστικό παράγοντα. Αναγνωρίζω όμως ότι ίσως έχει έρθει ο καιρός να αλλάξουμε τη δομή των reviews, η οποία -σημειωτέον- παραμένει αναλλοίωτη εδώ και περίπου 11 χρόνια, από τότε δηλαδή που την πρωτοπαρουσίασα και την καθιέρωσα μέσα από τα reviews των adventures στο ένδοξο "Pixel". Περιμένω τις προτάσεις σας. Ισως έτσι αναπτυχθεί ένας διάλογος μέσα από το περιοδικό σχετικά με το θέμα, ο οποίος θα οδηγήσει στη δυναμική ανανέωση των reviews. Το σημείο όμως όπου διαφωνώ πλήρως με τον Σωτήρη είναι η σύγκριση μεταξύ των βαθμολογιών του περιοδικού με αυτές μερικών ξένων περιοδικών, τις οποίες μάλιστα θεωρεί πιο αντιπροσωπευτικές. Εχω αρκετές φορές δώσει παραδείγματα για τον τρόπο με τον οποίο τα αμερικανικά περιοδικά, γιατί γι' αυτά μιλάμε, κάνουν τα reviews τους. Λυπάμαι, αλλά αν σε ελκύουν οι παρουσιάσεις και οι βαθμολογίες τους, τότε υπάρχει σημαντικό πρόβλημα επικοινωνίας. Τούτο διότι δεν μπορείς να παρουσιάζεις πολύ σημαντικά παιχνίδια μέσα σε μία, το πολύ δύο σελίδες, και να ρίχνεις σχεδόν όλο το βάρος στα διάφορα "αποκλειστικά" previews, τα οποία μάλιστα ελάχιστες φορές προέρχονται από alpha versions των παιχνιδιών. Στο "PC Gamer", το μεγαλύτερο αμερικανικό περιοδικό, που σχεδόν όλοι θα ήθελαν να έχουν τις διαφημίσεις του, η πλειονότητα των άρθρων είναι πολυσέλιδα previews, και ξανά πολυσέλιδα previews, και ξανά previews, και όλα αυτά στο κυνήγι του εντυπωσιασμού και της δήθεν αποκλειστικότητας. Και, όμως, τις περισσότερες φορές τα previews αυτά βγαίνουν μέσα από τα ειδικά δελτία που τους στέλνουν οι εταιρίες. Και όταν έρθει η ώρα της παρουσίασης του παιχνιδιού, όταν δηλαδή το παιχνίδι κυκλοφορήσει κανονικά στο εμπόριο, δημοσιεύουν ένα άρθρο, τις περισσότερες φορές μεγέθους μίας σελίδας, από όπου είναι σχεδόν αδύνατον να καταλάβεις αν ο reviewer έχει παίξει, και κυρίως σε τι ποσοστό έχει ολοκληρώσει το συγκεκριμένο παιχνίδι. Ετσι "έθαψαν" το Amerzone, βαθμολογώντας το με περίπου 20%, γιατί όπως γράφει ο reviewer, "κουράστηκα να κινώ τον κέρσορα πάνω στην οθόνη για να βρίσκω τα διάφορα αντικείμενα ...". Αυτό λέγεται κριτική άποψη. Προφανώς ο συγκεκριμένος reviewer προτιμά να τρέχει σαν τρελός αριστερά και δεξιά, πάνω και κάτω και να σκοτώνει όποιον βρίσκει μπροστά του.

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΧΑΛΑΡΗΣ γράφει σχετικά με το Gabriel Knight 3:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Θα ήθελα, αν γίνεται, να μου στείλεις ένα e-mail με την άποψή σου για το Gabriel Knight 3, καθώς και τις βαθμολογίες που θα έβαζες αν έκανες εσύ την παρουσίαση. Μου έκανε εντύπωση πώς δεν έκανες εσύ αυτή την παρουσίαση στο περιοδικό, γιατί πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι περιπέτειας και μάλιστα (κατά την άποψή μου) από τα πλέον ποιοτικά των τελευταίων χρόνων. Σε παρακαλώ μη με παραπέμψεις σε επόμενο τεύχος του 'PC Master', γιατί είμαι στην Αγγλία και θα διαβάσω το επόμενο τεύχος το... Πάσχα.

Ευχαριστώ προκαταβολικά."

THE DARK SIDE OF GAMING



GABRIEL KNIGHT 3



Καταρχήν, να διευκρινίσω ότι, ενώ γίνεται προσπάθεια να γράφω εγώ όλα τα reviews σχετικά με τα adventures και τα RPGs, κάτι τέτοιο δεν είναι πάντα εφικτό. Μερικές φορές παρουσιάζονται διάφορα προβλήματα, προσωπικού κυρίως χαρακτήρα (αρρώστιες, οικογενειακές υποθέσεις), και δεν μπορώ να έχω την κανονική απόδοση, να δοκιμάζω δηλαδή 4-5 παιχνίδια το μήνα. Είναι λοιπόν προφανές ότι στις περιπτώσεις αυτές υποχρεωτικά κάποια από τα παιχνίδια παρουσιάζονται από άλλους συνεργάτες του περιοδικού. Τώρα, σε ό,τι αφορά τη βαθμολογία που θα έβαζα στο Gabriel Knight 3, είναι αλήθεια ότι ενώ με έχει απασχολήσει αρκετά το συγκεκριμένο θέμα, δεν έχω καταλήξει ακόμη σε μία απόφαση. Τι μου αρέσει στο παιχνίδι; Το αρκετά προσεγμένο 3D περιβάλλον, μερικοί γρίφοι και η δομή του, που θυμίζει πολύ έντονα αυτήν του Colonel's Bequest. Επίσης μου αρέσει ότι είναι μεγάλο (επιτέλους), αλλά και σχετικά δύσκολο. Σε ό,τι αφορά τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού, καταρχήν, θεωρώ ότι οι δύο βασικοί χαρακτήρες είναι επιεικώς απαράδεκτοι ως προς το σχεδιασμό τους, ειδικά ο Gabriel. Δεύτερον, έχει μερικά απαράδεκτα bugs για παραγωγή τέτοιου επιπέδου, όπως σε μερικές περιπτώσεις που κινώντας τον Gabriel υπό ορισμένη γωνία βλέπεις μέσα από το σώμα του! Τρίτον, θεωρώ αρκετούς από τους γρίφους του παράλογους, και ασχέτως αν είναι δύσκολοι ή όχι, δεν έπρεπε να βρίσκονται στο παιχνίδι. Έτσι, για παράδειγμα, θεωρώ εξωφρενικό το χειρισμό του παιχνιδιού στο σημείο όπου πρέπει να πάρεις το διαβατήριο του Mosely προς το απόγευμα της πρώτης μέρας. Ή επίσης δεν έχει καμία, μα καμία λογική ο γρίφος όπου βλέπεις το μυστικό-τελετουργικό χαιρετισμό. Παρακολουθείς το αμάξι με τους Σκωτσέζους και μόλις τους δεις να στρίβουν για το σπίτι του Larry Chester, γυρνάς πίσω και πας στο Chateau de Blanchefort, όπου αφήνεις τη μηχανή σου, ανεβαίνεις τον πρώτο λόφο στα δεξιά και μετά συνεχίζεις με τα πόδια για το σπίτι του Larry από την πίσω μεριά. Κρύβεσαι πίσω από ένα δέντρο, και τότε μόλις φθάνει το αυτοκίνητο των δύο Σκωτσέζων! Έλεος, παιδιά. Υπάρχουν και άλλοι τέτοιοι γρίφοι, αλλά δεν είναι του παρόντος ο σχολιασμός τους. Τέλος, δεν έχω ακόμη καταλήξει ως προς τη βασική καινοτομία του χειρισμού του παιχνιδιού, δηλαδή την κίνηση της κάμερας στους διάφορους χώρους αντί του κεντρικού χαρακτήρα. Έτσι, στα γραφικά θα έβαζα 85-90, στο χειρισμό δεν έχω αποφασίσει ακόμη, στον ήχο περίπου 90, μια και δεν μου άρεσαν αρκετές ομιλίες, στη δράση γύρω στο 85, λόγω των παράλογων γρίφων του, αλλά προσωπικά θα έβαζα γύρω στο 90-92. Δοθείσης της ευκαιρίας, να τονίσω ότι για εμένα το πιο αναμενόμενο adventure δεν ήταν το Gabriel Knight 3 αλλά το The Longest Journey.

Τέλος, ακολουθεί ένα γράμμα σχετικά με την κριτική που άσκησα στο επετειακό τεύχος του "RAM", κυρίως ως προς τη στάση του σχετικά με τα adventure games, αλλά και γενικότερα. Ο ΗΛΙΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ γράφει τα εξής:

"Και καλά έκανε (σ.σ.: που έγραψε το άρθρο σχετικά με το 'RAM'), αν και σε μερικά πράγματα διατηρώ τις αμφιβολίες μου, όπως στο ότι το πρώτο παιχνίδι που είχε βγει ήταν το Adventure. Νομίζω ότι ήταν το πρώτο παιχνίδι της ομώνυμης κατηγορίας και όχι το πρώτο γενικά, πάντως ο Τσουρινάκης με αυτή τη διαμαρτυρία του δείχνει άνθρωπο που αγαπά και προστατεύει αυτά με τα οποία έζησε και μεγάλωσε, τα adventures και τα RPGs. Από εμένα έχει το σεβασμό μου.

Σημείωση: Περιμένω την αντίδραση του 'RAM'."

Απαντώ εν τάχει, μια και ο χώρος έχει σχεδόν εξαντληθεί. Καταρχήν, Ηλία, σε ευχαριστώ πολύ για τα καλά σου λόγια. Απλώς θέλω να τονίσω, ότι το Adventure είναι το πρώτο παιχνίδι που εμφανίστηκε σε υπολογιστή και κυκλοφόρησε ευρέως. Δημιουργήθηκε το 1968 από τους William Crowther και Don Woods και ήταν γραμμένο στη γλώσσα Fortran. Σημειώστε επίσης ότι το διάσημο arcade παιχνίδι PONG κυκλοφόρησε μόλις το 1974, στην τότε τρομερή παιχνιδομηχανή Atari. Στην πραγματικότητα το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε σε μικροϋπολογιστή, στον περίφημο TRS 80 Model 1, θεωρείται ότι είναι το ADVENTURELAND του περίφημου Scott Adams, και επρόκειτο -όπως ίσως καταλάβατε από τον τίτλο- για τη δική του εκδοχή για το πρωτότυπο. Δεν είναι εξάλλου τυχαίο ότι τόσο η τριλογία των Zork, τα τρία πρώτα δηλαδή adventures της Infocom, όσο και το πρώτο παιχνίδι της Level 9, το Colossal Adventure, αποτελούν επίσης την εκδοχή των εταιριών για τα πρωτότυπα των Don και William.

Για όσους ενδιαφέρονται η σελίδα του Don Woods στο Internet είναι στη διεύθυνση "http://www.clari.net/~don/", ενώ στη διεύθυνση "ftp://ftp.gmd.de/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt" θα βρείτε ένα φοβερό άρθρο σχετικά με τα adventure games, όπου ανάμεσα στα άλλα θα διαβάσετε για τα πραγματικά γεγονότα της εξερεύνησης της Mammoth Cave στο Kentucky, η οποία ουσιαστικά οδήγησε τους Don και William στη δημιουργία του Adventure.

Τέλος, στη διεύθυνση "http://www.ecs.soton.ac.uk/~hcd/teaching/ cm141/history.htm" θα βρείτε μία μοναδική, αλλά επιγραμματική ιστορία των υπολογιστών. Πραγματικά γεγονότα και όχι δημιουργίες συντακτών. Μελετήστε την καλά, προσωπικά τη θεωρώ εξαιρετικά χρήσιμη.

Αυτά, προς το παρόν. Στο επόμενο τεύχος θα ήθελα να δημοσιεύσω κάποιες σημαντικές συνεντεύξεις στελεχών του χώρου που έχω στα χέρια μου, αλλά ίσως ασχοληθώ και πάλι με τα γράμματά σας. Ποιος ξέρει;

PC


Ubi Soft
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
βοηθάει την Κλάρα
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Α' Γυμνασίου
Σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας
Ubi Soft
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
οδηγεί το παιχνίδι
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Β' Γυμνασίου
Σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας
Ubi Soft
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
και το ιπτάμενο δώρο
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Α' Γυμνασίου
Σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας
Ubi Soft
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
Διαγωνισμός στη Νέα Υόρκη
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Α' Γυμνασίου
Σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας
Ubi Soft
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
και η ολική έκλειψη
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Γ' Γυμνασίου
Σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας

GAME GEAR

Πού είναι το Sega μου;

Στα προηγούμενα δύο τεύχη αναφερθήκαμε αναλυτικά σε προγράμματα που εξομοιώνουν τη δημοφιλή φορητή παιχνιδομηχανή της Nintendo. Αυτό το δεκαπενθήμερο θα ασχοληθούμε με το ανταγωνιστικό μηχάνημα, το γνωστό σε όλους Game Gear της Sega. Πριν να ξεκινήσουμε, όμως, θα ήθελα να ανοίξω μία παρένθεση και να αναφερθώ σε μια καινούρια επιστήμη, τη... Σαϊτολογία! Τι είναι πάλι ετούτο; Keep on reading...

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ο όρος "σαϊτολογία" προέρχεται από τη λέξη site και καλύπτει ένα ευρύ φάσμα ερευνητικών δραστηριοτήτων. Ο σαϊτολόγος ρομολόγος, για παράδειγμα, είναι ο επιστήμονας που ασχολείται με την ανεύρεση τοποθεσιών του Διαδικτύου όπου υπάρχουν τα περίφημα roms. Προσοχή, όμως! Δεν τα κατεβάζει, αλλά υποδεικνύει σε τυχοδιώκτες και άλλους ενδιαφερομένους τις εν λόγω διευθύνσεις, με έμμεσο πάντα τρόπο, ώστε να έχει και νομική κάλυψη. Επειδή έχω δεχτεί περισσότερα από 10 μηνύματα που ζητάνε ακριβώς το ίδιο πράγμα (NeoGeo - Metal Slug), επαναλαμβάνω ότι δεν μπορούμε να συμπεριλάβουμε στο CD του περιοδικού roms για NeoGeo, Impact, N64, SNES, Mega Drive και πάει λέγοντας, ούτε να δημοσιεύσουμε συγκεκριμένες διευθύνσεις. Τα sites αυτά είναι παράνομα και διώκονται από τις εταιρίες. Ωστόσο, αν λάβετε απάντηση από κάποιον σαϊτολόγο ρομολόγο, να ξέρετε ότι οι οδηγίες που δίνει είναι συνήθως συγκεκριμένες και ότι, αν τις ακολουθήσετε, σίγουρα θα βρείτε αυτό που επιθυμείτε. Θα ήθελα όμως να σας παρακαλέσω, πριν να αποταθείτε σε σαϊτολόγο, να έχετε εξαντλήσει όλα τα περιθώρια αναζήτησης. Ειδικά το Metal Slug εμφανίζεται κατά καιρούς σε πάρα πολλές διευθύνσεις και είναι σχετικά εύκολο να βρεθεί, αν γίνει χρήση των AltaVista και Metacrawler (www.altavista. com και www.metacrawler.com αντίστοιχα). Κλείνει η παρένθεση...

Η ΜΟΝΑΞΙΑ ΤΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΘΕΣΗΣ

Το Game Gear ήταν, ουσιαστικά, το Master System σε φορητή έκδοση, μια και το hardware των δύο μηχανών ήταν πρακτικά το ίδιο. Αν και οι πωλήσεις του Game Gear ήταν ιδιαίτερα ικανοποιητικές στις Η.Π.Α., δεν μπόρεσε ποτέ να συναγωνιστεί το Gameboy, που ήταν φθηνότερο και πιο εύκολο να μεταφερθεί. Οι μάχες μεταξύ των δύο εταιριών ήταν σφοδρές και στη χώρα μας, και ατάκες όπως "τι αξία έχει ένα παιχνίδι χωρίς χρώμα" και "ευτυχώς που δεν την πατήσαμε" έχουν γράψει ιστορία.

Δεν θα χρειαστείτε ιδιαίτερα ισχυρό σύστημα για να τρέξετε τους εξομοιωτές που θα αναφερθούν στη συνέχεια. Στις πιο πολλές περιπτώσεις ένας απλός Pentium 75 αρκεί. Επίσης, οι περισσότεροι από τους emulators εξομοιώνουν και το Sega Master System.

1. BRM: Από τη Βραζιλία μάς έρχεται ο πρώτος εξομοιωτής, που είναι και ο πιο αξιόπιστος από αυτούς που θα παρουσιάσουμε στο παρόν τεύχος. Σημειώνεται ότι το Master System συνεχίζει να βρίσκεται στην κορυφή των πωλήσεων στη Βραζιλία, αφού ο κόσμος δεν έχει λεφτά για να αγοράσει κάτι καλύτερο. Ο BRM πέρασε με επιτυχία το τεστ συμβατότητας με τίτλους, αφού έτρεξε χωρίς πρόβλημα όλα τα roms που διαθέτω, ενώ κατάφερε να αποδώσει άριστα τα γραφικά και τον ήχο του Game Gear. Τα roms μεταφέρονται στον emulator με τη διαδικασία drag'n'drop και, αν θέλετε να αλλάξετε κάποιες παραμέτρους, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον debugger με το πλήκτρο F10. Επειδή στο σχετικό readme δεν αναφέρονται οι εντολές του debugger, θα σας δώσω δύο από αυτές, που είναι και οι μόνες που θα χρειαστούν. Με το πλήκτρο "v", λοιπόν, αλλάζει η ανάλυση, ενώ το "m" μεταβάλλει την ταχύτητα εξομοίωσης. Ο κώδικας του BRM έχει γραφεί σε Assembly, έτσι και σε 486 να τον δοκιμάσετε, δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Ισως συναντήσετε κάποιες δυσκολίες με το περίεργο interface, αλλά δύο front ends που θα βρείτε στο CD του "PC Master" θα σας λύσουν τα χέρια.

2. MASSAGE: Ευχάριστη, χαλαρωτική, τονωτική και αγχολυτική διαδικασία. Επίσης, πολύ καλός εξομοιωτής για Game Gear και



Ο θρυλικός Sonic, η μασκότ της Sega.



Το Game Gear.



Ετοιμος να παραδώσω το άρθρο.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ



Στη διεύθυνση www.emulationzone.org θα βρείτε ένα από τα πληρέστερα sites για emulators που υπάρχουν στο Δίκτυο. Εκτός από τις ειδήσεις που αφορούν στις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο, μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε emulators για όλα τα γνωστά συστήματα. Το στοιχείο που τοποθετεί το Emulation Zone πολύ ψηλά στις προτιμήσεις του κοινού είναι τα αναλυτικά reviews που υπάρχουν για όλους σχεδόν τους emulators και βοηθούν το χρήστη να αξιολογήσει τα προγράμματα που κυκλοφορούν και να επιλέξει αυτό που του ταιριάζει.



Καταλάβατε;

Master System, με επιδόσεις αντίστοιχες του BRM (ο ήχος είναι λίγο χειρότερος, πάντως), μόνο που εδώ έχουμε φιλικό interface και πολύ περισσότερες επιλογές. Για παράδειγμα, παρέχεται η δυνατότητα για action replay, που είναι μία πολυτέλεια στην οποία δεν μας έχουν συνηθίσει οι εξομοιωτές DOS. Η έκδοση που θα βρείτε στο περιοδικό είναι η 0.8. Υποτίθεται ότι οι επόμενες κυκλοφορίες θα σταματούσαν να είναι freeware, στο site του massage μάλιστα (http://www.enterspace.org/world/) θα δείτε ότι υπάρχει και η έκδοση 0.9, για την οποία πρέπει να πληρώσετε. Ωστόσο, αντί το πρόγραμμα να πάψει να είναι freeware... παύτηκε γενικώς, για άγνωστους λόγους. Υπάρχει και γι' αυτόν τον εξομοιωτή front end, αν και δεν είναι απαραίτητο. Τέλος, μην ξεχάσετε να αντιγράψετε το αρχείο dos4gw.exe στο φάκελο όπου αποσυμπιέσατε τον emulator, γιατί αλλιώς δεν θα δουλέψει.

3. MEKA: Από τους πιο πετυχημένους emulators που έχουν βγει μέχρι τώρα, εξομοιώνει επισήμως τα εξής συστήματα: Master System, Game Gear, Game 1000, Computer 3000, Colecovision, Othello Multi Vision. Γράφω "επισήμως" γιατί στο readme αρχείο αναφέρεται επί λέξει: "Μπορείτε να εξομοιώσετε κι άλλα συστήματα με το MEKA, αλλά μόνο αν είστε αρκετά έξυπνος ώστε να βρείτε πώς γίνεται αυτό. Ομως, ακόμα και τότε αμφιβάλλω κατά πόσο θα θέλατε να παίξετε παιχνίδια της Nintendo, οπότε ξεχάστε το καλύτερα"!!! Το MEKA θα σας κερδίσει από την αρχή λόγω του πολύ όμορφου και λειτουργικού interface που διαθέτει. Παρουσιάζει προβλήματα ασυμβατότητας με ορισμένα roms, αλλά τα καινούρια στοιχεία που εισήγαγε στο χώρο (υποστηρίζει το chipset YM-2413 FM της YAMAHA, που αποδίδει καλύτερα τον ήχο των αυθεντικών consoles, υπάρχει επιλογή για 3D γυαλιά) του δίνουν μια ιδιαίτερη θέση στην ιστορία των εξομοιωτών.

4. CALYPSO: Δεν μου θυμίζει τόσο πολύ τη γνωστή από την Οδύσσεια νύμφη, αλλά έναν συμμαθητή μου στο δημοτικό, που συνήθιζε να φτιάχνει περίεργα σχέδια και να γράφει από κά-



Η συντακτική ομάδα του "PC Master" εν ώρα εργασίας.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Σάλο έχει προκαλέσει στο Διαδίκτυο η δυναμική εμφάνιση του Impact. Τα εκπληκτικά γραφικά του και η μυστικοπάθεια των προγραμματιστών του, οι οποίοι μέχρι στιγμής αρνούνται να αποκαλύψουν την ταυτότητά τους, έχουν κάνει όλον τον κόσμο να ασχολείται μαζί του... Φανταστείτε λοιπόν τι έγινε όταν, μία ωραία πρωία, οι επισκέπτες του επίσημου site του εξομοιωτή (www.theimpact.com) αντίκρισαν μπροστά τους μια άσπρη σελίδα! Επρόκειτο άραγε για μια προσπάθεια ανακατασκευής ή μήπως το site είχε δεχθεί επίθεση από hacker; Μέχρι την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές η κατάσταση παρέμενε στάσιμη (ή μάλλον άσπρη).

Κυκλοφόρησε πρόσφατα η έκδοση 0.28f του RAINE, η οποία δυστυχώς θα είναι και η τελευταία, μια και οι υπεύθυνοι δήλωσαν πως θα εγκαταλείψουν το project. Αδοξο και σίγουρα πρόωρο τέλος για έναν από τους καλύτερους και δημοφιλέστερους εξομοιωτές, αν και δεν έφτασε ποτέ σε δημοτικότητα το MAME.

Ευχάριστα νέα για τους φίλους της Sega! Κυκλοφόρησε ένας καινούριος emulator για Sega Saturn. Ονομάζεται SSF, οι προγραμματιστές του είναι Ιάπωνες και πρόκειται για πρόγραμμα DOS.

EMULATORS' CORNER



Ο Κόκκινος Ιππότης Kafurov κυνηγάει μια νυχτερίδα.

τω το όνομα Καλύψω. Οπως αποδείχτηκε στο τέλος, η Καλύψω ήταν κατσίκα! Πάντως, ο εξομοιωτής με το ίδιο όνομα κάνει αρκετά καλή δουλειά. Υπάρχουν, ωστόσο, τρεις βασικές ενστάσεις: Πρώτον, ο ήχος δεν είναι καθόλου καλός και θα αναγκαστείτε να τον κλείσετε. Επειτα η ταχύτητα εξομοίωσης δεν είναι ικανοποιητική (καθυστερεί χαρακτηριστικά), που σημαίνει ότι ο κώδικας του προγράμματος χρειάζεται βελτίωση. Τρίτον, το readme αρχείο είναι γραμμένο στα ισπανικά, με αποτέλεσμα πέρα από κάποια βασικά πράγματα να μην καταλαβαίνω τίποτα... Παρ' όλα αυτά, τα γραφικά κινούνται σε υψηλά επίπεδα, ενώ μπορείτε να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα μέσω της Gamma Correction. Η δυνατότητα save, αν και δευτερεύουσας σημασίας, είναι πάντα καλοδεχούμενη.

5. MASTERGEAR: Ο εξομοιωτής αυτός υπολείπεται καθαρά των προηγουμένων, αφού δεν έχει να επιδείξει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, ενώ είναι και δύσχρηστος. Συγκεκριμένα, στα περισσότερα παιχνίδια αναπτύσσει υπερβολική ταχύτητα και ο μόνος τρόπος να παίξετε είναι να δώσετε την κατάλληλη εντολή από τη γραμμή εντολών του MS-DOS. Πρέπει λοιπόν να γράψετε mg -verbose 6500 xxx.gg, με xxx.gg το όνομα του rom. Η τιμή 7500 είναι μάλλον η ενδεδειγμένη για να παίξετε ομαλά (το default είναι 8000). Πάντως, η ταχύτητα δεν είναι το μοναδικό πρόβλημα του Mastergear, αφού σε μερικά roms έδειχνε μουντζούρες στις άκρες της οθόνης (στα Mahjong GG, Astro Warrior, Alex Kidd Lost Stars, για παράδειγμα). Σημαντική καινοτομία του emulator είναι η δυνατότητα για Autofire.

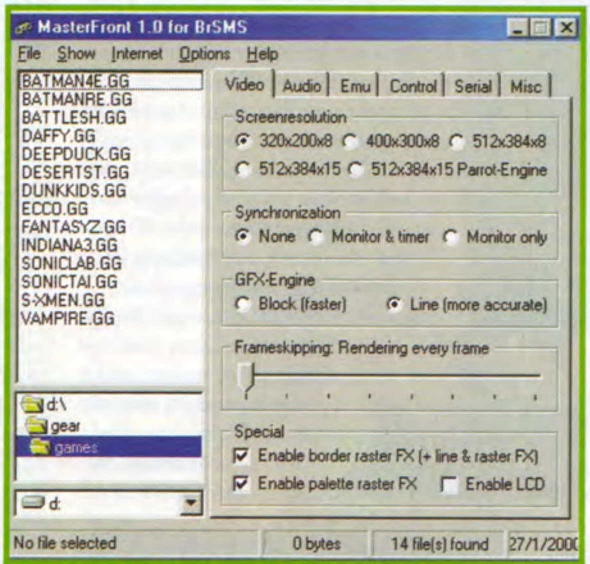
6. GGFAN Plus: Διατίθεται σε μορφή demo. Για να αποκτήσετε την πλήρη έκδοση, θα πρέπει να στείλετε στους προγραμματιστές του 2.000 γεν. Το GGFAN είναι εφαρμογή Windows, που σημαίνει πως διαθέτει εύχρηστο και φιλικό προς το χρήστη interface. Οσα roms δοκίμασα έτρεχαν ομαλά, ωστόσο δεν είμαστε σε θέση να κρίνουμε την αξιοπιστία του προγράμματος, αφού πρόκειται για demo που έχει απενεργοποιημένα τα πλήκτρα διεύθυνσης!

7. SMS Plus: Το μόνο μειονέκτημα του εξομοιωτή είναι ότι δεν υπάρχει τρόπος να ελέγχουμε την ταχύτητα εξομοίωσης. Ετσι, ενώ όταν το δοκίμασα σε P-200 MMX δεν είχα κανένα πρόβλημα, στον 300άρη Celeron πήγαινε σφαίρα, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να καταλάβω τι γινόταν στην οθόνη.

8. MGX: Η προγραμματιστική ομάδα του πολύ καλού emulator για Gameboy DBOY βρίσκεται πίσω από τον εξομοιωτή MGX. Η ποιότητα του ήχου είναι πολύ καλή, η ταχύτητα εξομοίωσης είναι σωστή και δεν παρατήρησα κάποιο πρόβλημα ασυμβατότητας με τα roms. Οι περιορισμένες επιλογές είναι αυτές που κατατάσσουν τον MGX σαφώς χαμηλότερα από την κορυφή, η εμπειρία των προγραμματιστών όμως αποτελεί εγγύηση για μια καλύτερη συνέχεια. Το μόνο σοβαρό πρόβλημα που συνάντησα ήταν η γλώσσα, αφού το εγχειρίδιο αλλά και το site είναι στα γιαπωνέζικα...



Αλλος έχει το όνομα κι άλλος τη χάρη...



Ενα από τα front ends του BRR.

ΣΥΝΟΨΗ

Στο CD θα βρείτε επίσης τους εξομοιωτές DARCNES και SMSFAN Plus. Δεν θεώρησα σκόπιμο να κάνω ειδική αναφορά σε αυτούς, μια και ο SMSFAN Plus είναι ολόιδιος με τον GGFAN, ενώ ο DARCNES, αν και έχει πολλά θετικά στοιχεία (υποστηρίζει ταυτόχρονα Master System, Game Gear, TG - 16 και NES!), παρουσιάζει προβλήματα ασυμβατότητας, ενώ χρειάζεται να κάνετε κάποιες διορθωτικές ρυθμίσεις, ώστε η ταχύτητα εξομοίωσης να φτάσει σε λογικά επίπεδα.

Από τους 8 emulators που παρουσιάσαμε εδώ, η τριάδα BRM, MASSAGE και MEKA διεκδικεί τα πρωτεία. Αν θέλετε αποκλειστικά και μόνο να παίξετε κάποιο παιχνίδι, συνιστώ το BRM, σε συνδυασμό με κάποιο front end, φυσικά. Αν όμως θέλετε να εξερευνήσετε ένα πρωτοποριακό και ταυτόχρονα γοητευτικό GUI, ανεβείτε στην... καμήλα σας και κατευθυνθείτε ασυζητητί προς την MEKA. Στο επόμενο επεισόδιο, αν δεν παρέμβουν σκοτεινές δυνάμεις, θα ασχοληθούμε με το φοβερό και τρομερό Impact. Μέχρι τότε, σκεφτείτε την απάντηση στην ερώτηση: "Τι είναι καλό και ανεβαίνει;".

Στο CD του περιοδικού θα βρείτε τους emulators και τα front ends για τα Game Gear και Master System.

PC

ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΓΙΑ ΤΟ THEME PARK WORLD

Στο review του τεύχους 114 για το Theme Park World ανέφερα λανθασμένα ότι το Simcity είναι της Bullfrog. Ο αναγνώστης μας Κωνσταντίνος Αγγελόπουλος επισήμανε σωστά ότι υπεύθυνη για την κυκλοφορία του Simcity είναι η Maxis. Βέβαια, και οι δύο εταιρίες ανήκουν στην EA, αλλά...

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

ΜΕΡΟΣ 2ο

Μετά την τοποθέτηση σκληρού δίσκου στο PC μας, υπάρχουν ορισμένα βασικά βήματα που πρέπει να ακολουθήσουμε μέχρι να καταστεί έτοιμος για χρήση. Το fdisk και το format είναι δύο απαραίτητες εντολές, που όμως φοβίζουν τους αμύητους σε τέτοιες ενέργειες χρήστες.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Οι σκληροί δίσκοι που υπάρχουν στην αγορά δεν είναι κατασκευασμένοι αποκλειστικά για να τρέχουν Windows 98. Υπάρχουν κι άλλα λειτουργικά συστήματα που χρησιμοποιούνται ευρύτατα, ανάλογα με τις ανάγκες κάθε χρήστη. Κάθε λειτουργικό σύστημα, όμως, οργανώνει το δίσκο με τον δικό του τρόπο ή, όπως ίσως έχετε ακούσει, σύμφωνα με το δικό του σύστημα αρχείων. Υπάρχουν τα FAT, FAT32, NTFS κ.λπ. Τα διαφορετικά αυτά συστήματα αρχείων δεν είναι πάντοτε συμβατά μεταξύ τους. Ενας σκληρός οργανωμένος, για παράδειγμα, από το Linux δεν μπορεί να αναγνωσθεί από τα Windows 98.

Ο καινούριος δίσκος μας, λοιπόν, πρέπει να υποστεί μία διαδικασία που ονομάζεται partitioning, προκειμένου να ετοιμαστεί για χρήση.

Με το partitioning ορίζουμε συγκεκριμένες περιοχές του σκληρού που θα "βλέπει" το λειτουργικό σύστημα. Ενα πρόγραμμα partition καταγράφει στο λεγόμενο master boot sector την αρχή και το τέλος κάθε περιοχής του δίσκου. Επίσης, καταγράφει ποια περιοχή είναι ενεργός και ποια έχει το λειτουργικό σύστημα που θα κάνει boot.



Δεν είναι ανάγκη ένας σκληρός δίσκος να είναι ενιαίος. Μπορούμε να τον χωρίσουμε σε περισσότερα μέρη (ειδικά όταν είναι μεγάλος), αντιστοιχίζοντας σε κάθε μέρος ένα γράμμα (C:, D: κ.λπ.). Κάθε μέρος θα λειτουργεί και θα συμπεριφέρεται ως ξεχωριστός σκληρός. Το DOS μπορεί να "δει" μέχρι 24 διαφορετικά partitions, είτε αυτά βρίσκονται στον ίδιο δίσκο είτε σε διαφορετικούς. Ο συγκεκριμένος περιορισμός έχει να κάνει με τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου που είναι 26! Κάθε δίσκος έχει το δικό του γράμμα. Τα δύο πρώτα γράμματα (A και B) είναι δεσμευμένα για τα floppy drives, οπότε απομένουν 24 γράμματα προς χρήση!

Υπάρχουν διάφορα προγράμματα που κάνουν partitioning, όμως το fdisk του DOS είναι το πιο δημοφιλές και αξιόπιστο. Το fdisk δείχνει μόνο δύο partitions, το primary και το extended. Το extended μπορεί να χωριστεί σε logical DOS volumes, καθένα από τα οποία είναι ένα διαφορετικό partition. Το ελάχιστο μέγεθος κάθε partition είναι 1MB. Το μέγιστο μέγεθος εξαρτάται από την έκδοση του DOS και μπορεί να φθάσει τα 2 terabytes ή 2.048 gigabytes!

Το πρώτο partition αποτελεί το primary DOS partition. Είναι το γράμμα C: και δεν μπορεί να διαιρεθεί. Ονομάζεται επίσης ενεργό partition και είναι μοναδικό. Το δεύτερο partition είναι προαιρετικό και ονομάζεται extended. Το extended partition μπορεί να διαιρεθεί σε περισσότερα μέρη, στα οποία αντιστοιχίζουμε τα γράμματα D:, E:, F: κ.λπ.

Το fdisk υπάρχει στο DOS και στη δισκέτα εκκίνησης των Windows. Τυπώνοντας στο DOS prompt fdisk το πρόγραμμα ξεκινά. Διαλέγουμε την πρώτη επιλογή "Create DOS partition or Logical DOS drive". Στο επόμενο μενού επιλέγουμε πάλι 1. Πλέον μπορούμε να ορίσουμε ως primary partition ολόκληρο το δίσκο ή μέρος αυτού. Οι υποστηρικτές της απλούστευσης θα προτιμήσουν να έχουν μόνο ένα γράμμα, το C:. Όσοι θέλουν να αφήσουν χώρο για άλλα partitions πρέπει να ορίσουν το χώρο που θα καταλαμβάνει το C: σε MB ή σε ποσοστό % του συνολικού χώρου.

Κατόπιν, πρέπει να ενεργοποιήσουμε το primary partition. Επιστρέφουμε στο βασικό μενού, επιλέγουμε το 2: "Set Active Partition" και ακολουθούμε τις οδηγίες.

Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε και extended partition από το βασικό μενού, διαλέγουμε πάλι την επιλογή 1, αλλά στη συνέχεια επιλέγουμε το 2: "Create Extended DOS Partition". Αφού τροποποιήσουμε το σκληρό όπως μας βολεύει, επιστρέφουμε στο βασικό μενού και επιλέγουμε το 4: "Display Partition Information". Εκεί βλέπουμε αν όντως έχουν γίνει όλα σωστά, προτού κάνουμε επανεκκίνηση για να ολοκληρωθούν οι αλλαγές.



Το fdisk είναι ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα, αλλά δεν υπάρχει από τη Microsoft ικανοποιητική υποστήριξη ως προς τις δυνατότητές του. Πολλές λειτουργίες του είναι άγνωστες στους περισσότερους. Μπορεί με μόνο μία εντολή να μας γλιτώσει από πολλά βάσανα, αρκεί να ξέρουμε αυτή την εντολή! Οι κρυφές εντολές δίνονται με τη μορφή διακοπτών (switches), δηλαδή fdisk /(εντολή). Οι πιο χρήσιμοι διακόπτες αναφέρονται στη συνέχεια:

* **/mbr:** Η πιο χρήσιμη δυνατότητα του fdisk. Επαναφέρει τον master boot sector στην αρχική κατάστασή του, λύνοντας πολλά προβλήματα αδυναμίας εκκίνησης των Windows. Πολύ χρήσιμο επίσης, όταν ο master boot sector έχει προσβληθεί από ιό.

* **/status:** Μας πληροφορεί για την κατάσταση των partitions.

* **/pri:** Δημιουργία Primary partition.

* **/opri:** Δημιουργία Primary partition παρακάμπτοντας το FAT16/FAT32.

* **/ext:** Δημιουργία Extended partition.

* **/log:** Δημιουργία logical drive.

Πολλοί έχουν αναφέρει ότι το fdisk τούς παρουσίασε προβλήματα. Προσωπική εκτίμηση είναι ότι δεν είχαν επίγνωση του τι κάνουν. Το fdisk είναι πολύ αξιόπιστο και ασφαλές. Προσοχή, όμως! Κατά τη δημιουργία ή αλλαγή των partitions, όλα τα δεδομένα που πιθανώς υπάρχουν στον σκληρό θα χαθούν. Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε partitions σε έναν ήδη λειτουργικό δίσκο, πρέπει να καταφύγουμε στη χρήση άλλου προγράμματος, όπως το Partition Magic.

Μετά το partition κάνουμε επανεκκίνηση του υπολογιστή για να ενεργοποιηθούν οι νέες ρυθμίσεις. Ο σκληρός δίσκος, όμως, δεν είναι ακόμα έτοιμος. Αν προσπαθήσουμε να κάνουμε οτιδήποτε στο C:, θα πάρουμε το μήνυμα "invalid media type". Μη φοβηθείτε, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Απλώς ο δίσκος χρειάζεται format για να είναι αναγνωρίσιμος από το σύστημα. Αν αυτός είναι καινούριος και κενός, δίνουμε στο DOS την εντολή format c: /s. Ο δίσκος μορφοποιείται και αντιγράφονται σε αυτόν τα system files του λειτουργικού. Το format είναι επίσης πολύ χρήσιμο όταν θέλουμε να επανεγκαταστήσουμε τα Windows εξαιτίας προβλημάτων που αντιμετωπίζουμε. Το format είναι ένα πολύ ισχυρό delete, μόνο που δεν περιορίζεται σε ορισμένα αρχεία, αλλά καλύπτει όλο το δίσκο.

Το format που αναφέραμε είναι το high-level. Υπάρχει και το low-level format, το οποίο γίνεται στην κατασκευάστρια εταιρία πριν από τη συσκευασία του σκληρού. Πολύ σπάνια χρειάζεται χρήστης το low-level format. Με τη βοήθειά του μπορούμε να εξαφανίσουμε και το παραμικρό στοιχείο που έχει απομείνει στο σκληρό ή να διορθώσουμε bad sectors που δεν επιδέχονται άλλου είδους αντιμετώπιση. Οι κατασκευαστές προειδοποιούν ότι με το low-level format υπάρχει πιθανότητα να αχρηστεύσουμε εντελώς το δίσκο μας και ότι δεν φέρουν καμία ευθύνη σε περίπτωση που συμβεί κάτι τέτοιο.

Για να κάνουμε low-level format, πρέπει να προμηθευτούμε από τον δικτυακό τόπο του κατασκευαστή το αντίστοιχο utility.



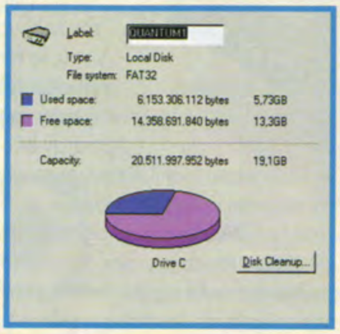
Εξετάσαμε τις βασικές λειτουργίες του fdisk και του format. Πιστεύω να καταλάβατε ότι δεν είναι τόσο δύσκολες όσο φαίνονται. Δεν είναι ανάγκη, όταν αγοράσουμε σκληρό δίσκο, να ψάχνουμε για τεχνικό προκειμένου να τον τοποθετήσει. Θα μας πάρει τόσα χρήματα όσα θα χρειάζονταν για την αγορά ενός μεγαλύτερου σε χωρητικότητα δίσκου. Το μόνο που χρειαζόμαστε είναι υπομονή και γνώση τού τι κάνουμε και γιατί. Αν βέβαια πιστεύουμε ότι θα τα κάνουμε θάλασσα, ας ζητήσουμε τη βοήθεια κάποιου φίλου που το έχει ξανακάνει κι ας αφήσουμε τον τεχνικό ως τελευταία επιλογή.

Το fdisk μας βοηθά να έχουμε περισσότε-

ρους του ενός δίσκους (εικονικούς και μη). Μπορεί στον ένα να έχουμε τα Windows 98 και στον άλλο τα Windows NT ή το Linux. Μέσα από τον boot manager επιλέγουμε το λειτουργικό που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε. Ακόμα, όμως, κι αν έχουμε μόνο ένα λειτουργικό, μπορούμε να χωρίσουμε έναν μεγάλο δίσκο σε δύο ή περισσότερα τμήματα. Στο ένα μπορούμε να έχουμε τα Windows, στο άλλο αποθηκευμένες φωτογραφίες και βίντεο, στο τρίτο προγράμματα που κατεβάσαμε από το Internet κ.λπ. Οι εντολές αυτές έχουν φτιαχτεί για να μας διευκολύνουν και όχι για να μας μπερδεύουν. Πολλούς τους ξενίζει το γεγονός ότι εκτελούνται σε περιβάλλον DOS, το οποίο δεν έχουν συνηθίσει. Δεν είναι, όμως, τίποτα το δύσκολο. Ακόμη και για όσους δεν το ξέρουν! Μπορούμε να κάνουμε format σε έναν σκληρό δίσκο μέσα από τα Windows αρκεί αυτός να είναι άλλος από τον C:. Το αναφέρω διότι έχω δει αρκετούς χρήστες που διαθέτουν άνω του ενός σκληρούς να βγαίνουν στο DOS για να κάνουν format.

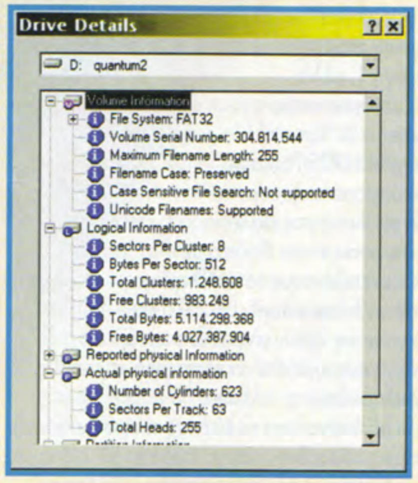
PC

PARTITION & FORMAT



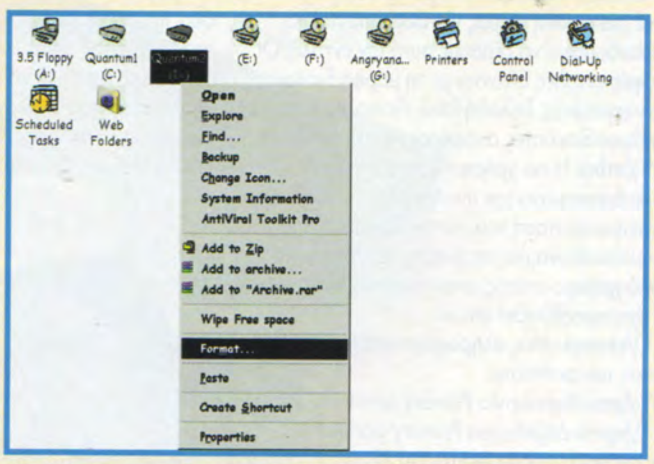
Μέσα από τα Windows, στα Properties του σκληρού δίσκου, μπορούμε να δούμε τον τύπο του συστήματος αρχείων. Εδώ βλέπουμε ότι είναι FAT32.

Οσοι έχουν τα Norton Utilities μπορούν να πάρουν περισσότερες πληροφορίες για τα partitions κάθε σκληρού.

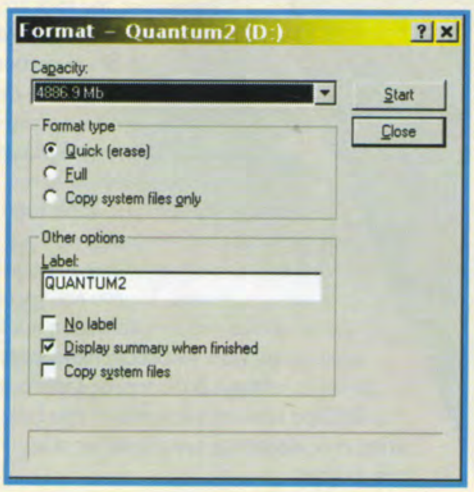




Στα Windows κάνουμε κλικ στο My Computer και επιλέγουμε έναν σκληρό δίσκο, εκτός του C:.



Με δεξί κλικ εμφανίζεται το drop down μενού, από το οποίο επιλέγουμε Format.



Επιλέγουμε τον τύπο του format και πατάμε Start.



Αφού σκεφτούμε καλά όσα μας λέει το άνωθεν μήνυμα, πατάμε OK.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Οι τελεστές της JavaScript

Ο τελεστής, αγγλιστί operator, είναι ίσως ένα από τα πιο σημαντικά προγραμματιστικά εργαλεία, καθώς μας επιτρέπει να συγκρίνουμε στοιχεία και μεταβλητές, να προσθέτουμε στοιχεία της γλώσσας, να αναθέτουμε τιμές και ιδιότητες σε στοιχεία, να θέτουμε λογικούς συνδέσμους. Γενικά, ο τελεστής μάς επιτρέπει να δώσουμε "νόηση" στο πρόγραμμά μας.

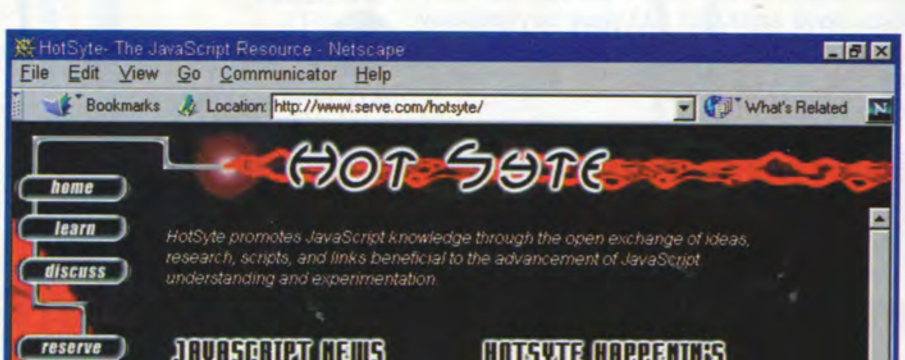
του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

Οι τελεστές είναι από τα πιο σημαντικά στοιχεία κάθε γλώσσας προγραμματισμού. Πρόκειται για λέξεις ή σύμβολα που, όπως μας αποκαλύπτει και το όνομά τους, αναλαμβάνουν να τελέσουν κάποιες μαθηματικές ή/και λογικές πράξεις μεταξύ ενός ή δύο στοιχείων και να μας επιστρέψουν το αποτέλεσμα.

Οι πράξεις αυτές αποτελούν ουσιαστικό κομμάτι σε ένα πρόγραμμα και είναι αδύνατον να υπάρξει σοβαρό πρόγραμμα χωρίς τη χρήση τους.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΕΛΕΣΤΩΝ

Οι τελεστές χωρίζονται σε πέντε κατηγορίες ανάλογα με την πράξη που τελούν. Ετσι, έχουμε τους τελεστές σύγκρισης, τους συζευκτικούς τελεστές, τους τελεστές ανάθεσης (ή αντικατάστασης), τους λογικούς τελεστές και τους τελεστές πράξεων με bit. Ολοι οι τελεστές απαιτούν συνήθως δύο στοιχεία, δηλαδή a τελεστής b, αν και υπάρχουν τελεστές που συντάσσονται με ένα μόνο στοιχείο, δηλαδή a τελεστής ή τελεστής a. Στον πίνακα 1 βλέπετε τι κάνει καθεμία από τις προαναφερόμενες κατηγορίες τελεστών.



Τελεστές σύγκρισης - Comparison operators

Κάθε φορά που συγκρίνετε δύο τιμές στην JavaScript το αποτέλεσμα είναι είτε αληθές (true) είτε ψευδές (false). Υπάρχουν πάρα πολλοί τελεστές σύγκρισης για να επιλέξετε ανάλογα με το είδος του ελέγχου- σύγκρισης που θέλετε να κάνετε. Στον πίνακα 2 απεικονίζονται και οι έξι τελεστές σύγκρισης.

Για αριθμητικές τιμές, το αποτέλεσμα είναι αυτό που θα περιμέναμε σύμφωνα με τα όσα ξέρουμε από τη σχολική άλγεβρα, παραδείγματος χάριν:

```
10 == 10 // true
10 == 10.0 // true
9 != 10 // true
9 > 10 // false
9.99 <= 9.98 // false
```

Επίσης μπορεί να συγκριθούν αλφαριθμητικά στοιχεία, παραδείγματος χάριν:

```
"Fred" == "Fred" // true
"Fred" == "fred" // false
"Fred" > "fred" // false
"Fran" < "Fred" // true
```

Για να συγκρίνει τα αλφαριθμητικά στοιχεία, η JavaScript μετατρέπει κάθε χαρακτήρα του αλφαριθμητικού στην ASCII τιμή του. Κάθε γράμμα, ξεκινώντας από το πρώτο του αριστερού στοιχείου, συγκρίνεται με το αντίστοιχο του δεξιού. Οι τιμές ASCII για τα κεφαλαία είναι μικρότερες από τις τιμές των μικρών γραμμάτων, έτσι η τιμή ενός κεφαλαίου γράμματος είναι μικρότερη από την τιμή του αντίστοιχου μικρού του.

Οι τιμές μιας σύγκρισης μπορεί επιπλέον να προέλθουν από ιδιότητες αντικειμένων ή τιμές που περνούν στις συναρτήσεις από τους event handlers ή άλλες συναρτήσεις. Μία πολύ συνηθισμένη σύγκριση αλφαριθμητικού που χρησιμοποιείται στην επαλήθευση στοιχείων είναι αυτή που ελέγχει αν κάποιο αλφαριθμητικό έχει τιμή ή όχι, παραδείγματος χάριν:

```
form.entry.value != "" // αληθής εάν το πεδίο entry της φόρμας form έχει συμπληρωθεί
```

Οι τελεστές σύγκρισης υποστηρίζονται από όλους τους browsers που αναγνωρίζουν JavaScript.

Συζευκτικοί τελεστές - Connubial operators

Οι συζευκτικοί τελεστές είναι αυτοί που ενώνουν δύο στοιχεία μέσω μιας αλγεβρικής πράξης (δες πίνακα 3).

Οι τέσσερις βασικοί αριθμητικοί τελεστές λειτουργούν όπως στις μαθηματικές πράξεις. Ο τελεστής της πρόσθεσης ισχύει επίσης για πρόσθεση αλφαριθμητικών, όπως στο ακόλουθο παράδειγμα:

```
"Γεια" + " σου" // αποτέλεσμα = "Γεια σου"
```

Επισημαίνουμε ότι ο τελεστής της πρόσθε-

ΠΙΝΑΚΑΣ 1	
Τελεστές σύγκρισης (Comparison operators)	Συγκρίνουν τις τιμές δύο στοιχείων και επιστρέφουν την τιμή αληθές (true) ή ψευδές (false).
Συζευκτικοί τελεστές (Connubial operators)	Συνενώνουν δύο στοιχεία a & b, για να παράγουν ένα στοιχείο c, το οποίο είναι αποτέλεσμα αριθμητικής πράξης μεταξύ των στοιχείων a και b.
Τελεστές ανάθεσης ή αντικατάστασης (Assignment operators)	Αναθέτουν την τιμή του δεξιού στοιχείου στη μεταβλητή του αριστερού στοιχείου κάνοντας τις ανά λογες -από τον τύπο του τελεστή- μετατροπές.
Λογικοί τελεστές (Boolean operators)	Εκτελούν λογικές αριθμητικές πράξεις μεταξύ ενός ή δύο λογικών στοιχείων.
Τελεστές πράξεων με bit (Bitwise operators)	Εκτελούν αριθμητικές πράξεις ή ολίσθηση στη δυαδική μορφή των στοιχείων.

σης δεν εισάγει μόνος του τα κενά μεταξύ των αλφαριθμητικών. Το κενό μεταξύ του "Γεια" και του "σου" δεν έχει προστεθεί μόνο του μετά τη σύζευξη των αλφαριθμητικών, αλλά αποτελεί μέρος του δεύτερου αλφαριθμητικού.

Ο τελεστής της Modulo διαίρεσης είναι αρκετά χρήσιμος σε εκείνες τις περιπτώσεις που χρειάζεται να γνωρίζουμε αν κάποιος αριθμός διαιρεί ακριβώς κάποιον άλλο. Μια τέτοια περίπτωση έχουμε όταν θέλουμε να δούμε αν κάποιο έτος είναι δίσεκτο. Γνωρίζουμε ότι τα δίσεκτα έτη διαιρούνται ακριβώς από το 4. Ετσι έχουμε:

```
1994 % 4 // αποτέλεσμα = 2
1995 % 4 // αποτέλεσμα = 3
1996 % 4 // αποτέλεσμα = 0 - Συνεπώς το
   1996 είναι δίσεκτο έτος
```

Ο τελεστής της αύξησης κατά ένα απαιτεί μόνο ένα στοιχείο και το αποτέλεσμά του εξαρτάται από την πλευρά του στοιχείου που θέτουμε τον τελεστή. Τόσο ο τελεστής αύξησης όσο και ο τελεστής μείωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμό με τους τελεστές ανάθεσης, κάτι που θα δούμε στη συνέχεια.

Οπως αναφέραμε, ο τελεστής αύξησης αυξάνει το στοιχείο κατά ένα. Το αποτέλεσμα όμως όταν θέτουμε πρώτα τον τελεστή (prefix) και μετά το στοιχείο διαφέρει από την περίπτωση που θέτουμε πρώτα το στοιχείο και μετά τον τελεστή (postfix). Στην περίπτωση prefix η ανάθεση γίνεται μετά την αύξηση. Στην περίπτωση postfix η ανάθεση γίνεται πριν από την αύξηση.

```
var a = 10 // αρχική τιμή για το a, 10
var z = 0 // αρχική τιμή για το z, 0
z = a // ανάθεση της τιμής του a στο z, συνεπώς
   z = 10
z = ++a // το a γίνεται 11 και η ίδια τιμή τίθεται
   και στο z, άρα z = 11
z = a++ // το z λαμβάνει την τιμή του a, δηλαδή
   11, και το a αυξάνεται κατά 1 και γίνεται 12.
Z = a++ // το z λαμβάνει τη τιμή του a, z = 12
   και το a αυξάνεται και γίνεται 13
```

ΠΙΝΑΚΑΣ 2			
Τελεστής	Ονομα	Τύπος στοιχείων	Τύπος αποτελέσματος
==	Ισότητα	Ολοι	Λογικός (Boolean)
!=	Ανισότητα	Ολοι	Λογικός
>	Μεγαλύτερο	Ολοι	Λογικός
>=	Μεγαλύτερο ή ίσο	Ολοι	Λογικός
<	Μικρότερο	Ολοι	Λογικός
<=	Μικρότερο ή ίσο	Ολοι	Λογικός

Ο τελεστής μείωσης συμπεριφέρεται με τον ίδιο τρόπο, με μόνη διαφορά ότι τώρα το στοιχείο μειώνεται κατά ένα.

Οι δύο αυτοί τελεστές χρησιμοποιούνται αρκετά συχνά σε επαναλήψεις for και while. Η χρήση του ++ ή του — είναι προτιμότερη από την ανάθεση της τιμής κατά 1 κάθε φορά (π.χ. z = z + 1 ή z += 1).

```
function doNothing() {
var i = 1
while (i < 20) {
   ++i
}
alert (i)
}
```

Ο τελευταίος συζευκτικός τελεστής είναι ο τελεστής αλλαγής προσήμου. Τοποθετώντας ένα πλην μπροστά από ένα στοιχείο (αριθμητικό, όχι αλφαριθμητικό), χωρίς κενό μεταξύ τους, η JavaScript αλλάζει το πρόσημο της παράστασης, διατηρώντας ταυτόχρονα το πρόσημο του στοιχείου.

```
x = 2
y = 8
-x // η παράσταση ισούται με -2, αλλά η τιμή
   του x παραμένει 2
-(x + y) // το αποτέλεσμα είναι -10
-x + y // το αποτέλεσμα είναι 6, αλλά το x
   εξακολουθεί να ισούται με 2
```

Και οι συζευκτικοί τελεστές αναγνωρίζονται από όσους browsers αναγνωρίζουν JavaScript.

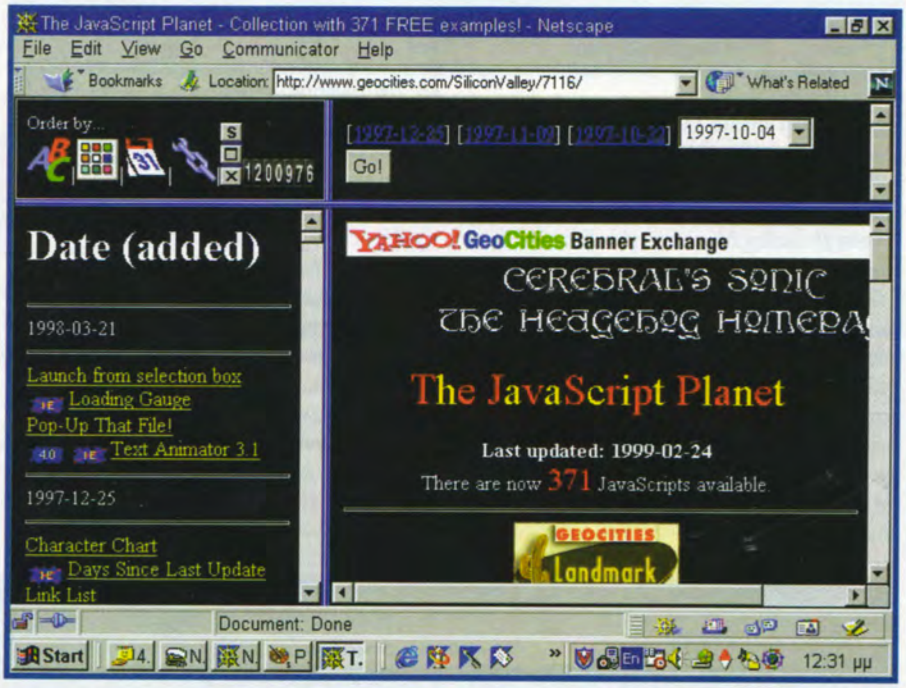
Τελεστές ανάθεσης ή αντικατάστασης - Assignment operators

Οι συνθήκες ανάθεσης είναι αυτές που γράφουμε πιο συχνά σε ένα JavaScript script. Με αυτές αποθηκεύουμε μία τιμή ή το αποτέλεσμα μίας πράξης ή μίας συνάρτησης για περαιτέρω επεξεργασία. Οι τελεστές ανάθεσης συνήθως συνδυάζονται με τους τελεστές σύζευξης και τους τελεστές πράξεων με bit. Δείτε σχετικά τον πίνακα 4.

ΠΙΝΑΚΑΣ 3			
Τελεστής	Ονομα	Τύπος Στοιχείων	Τύπος Αποτελέσματος
+	Πρόσθεση	Ακέραιος, Πραγματικός, Αλφαριθμητικό	Ακέραιος, Πραγματικός, Αλφαριθμητικό
-	Αφαίρεση	Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός
*	Πολλαπλασιασμός	Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός
/	Διαίρεση	Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός
%	Modulo διαίρεση (μας επιστρέφει το ακέραιο υπόλοιπο μιας διαίρεσης)	Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός
++	Αύξηση κατά ένα	Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός
--	Μείωση κατά ένα Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός	
-timh	Αλλαγή προσίμου	Ακέραιος, Πραγματικός	Ακέραιος, Πραγματικός

ΠΙΝΑΚΑΣ 4

Τελεστής	Ονομα	Παράδειγμα	Σημαίνει
=	Ισον	x=y	x = y
+=	Πρόσθεση κατά τιμή	x+=y	x=x+y
-=	Αφαίρεση κατά τιμή	x-=y	x=x-y
*=	Πολλαπλασιαμός κατά τιμή	x*=y	x=x*y
/=	Διαίρεση κατά τιμή	x/=y	x=x/y
%=	Διαίρεση modulo κατά τιμή	x%=y	x=x%y
<<=	Αριστερή ολίσθηση κατά τιμή (πράξη Bit)	x<<=y	x=x<<y
>=	Δεξιά ολίσθηση κατά τιμή (πράξη Bit)	x>=y	x=x>y
>=	Συμπλήρωμα με μηδέν (πράξη bit)	x>=y	x=x>y
&=	Bitwise AND by value	x&=y	x=x&y
l=	Bitwise OR by value	xl=y	x=xly
^=	Bitwise XOR by value	x^=y	x=x^y



Αυτό που κάνουν στην ουσία οι προαναφερόμενοι τελεστές είναι να εκτελούν την πράξη και στη συνέχεια να αναθέτουν την τιμή της πράξης στο πρώτο στοιχείο, όπως το παράδειγμα που ακολουθεί:

```
x %= 4 // αποτέλεσμα για x= 1996 το x γίνεται μηδέν
```

Τις πράξεις των έξι τελευταίων τελεστών θα τις δούμε στη συνέχεια, μια και είναι πράξεις με bit. Η ουσιαστική χρησιμότητα των assignment operators είναι ότι μας γλιτώνουν αρκετό χώρο όταν γράφουμε ένα script. Το παράδειγμα που ακολουθεί θα σας βοηθήσει να καταλάβετε τη χρήση τους.

```
var page = "" //
page += "Επιλέξτε στοιχείο: "
page += "<SELECT NAME='stoixeio'>"
for (var i = 0; i < stoixeio2.length; i++) {
page += "<OPTION"
if (i == 1) {
  page += " SELECTED"
}
page += ">" + stoixeio2[i].name
}
page += "</SELECT><P>"
document.write(page)
```

Είναι μάλλον περιττό να αναφέρουμε ότι και οι τελεστές ανάθεσης αναγνωρίζονται από όλους τους browsers.

Λογικοί τελεστές - Boolean operators

Από τη στιγμή που ένα μεγάλο μέρος του προγραμματισμού περιλαμβάνει λογική, δεν είναι καθόλου τυχαίο ότι η αριθμητική της λογικής παίζει πολύ μεγάλο ρόλο. Εχουμε δει πολλές περιπτώσεις όπου ένα πρόγραμμα παίρνει χιλιάδες αποφάσεις βασισμένο σε λογικές συνθήκες και τι αποτέλεσμα δίνουν αυτές, true ή false. Οι λογικοί τελεστές χρησιμοποιούνται σχεδόν σε κάθε script που γράφουμε. Θυμηθείτε το script για έλεγχο των στοιχείων μιας φόρμας. Και εκεί οι λογικοί τελεστές κάνουν την ουσιαστική δουλειά. Υπάρχουν κάποιοι κανόνες που διέπουν τις πράξεις με λογικούς τελεστές. Τους κανόνες αυτούς θα δούμε στη συνέχεια, αφού πρώτα δούμε ποιοι είναι οι λογικοί τελεστές (πίνακας 5).

Η χρήση λογικών τελεστών με λογικού τύπου στοιχεία είναι λίγο περίπλοκη για όσους δεν είναι συνηθισμένοι, γι' αυτό θα ξεκινήσουμε με τον πιο απλό, τον NOT (!), ο οποίος απαιτεί ένα μόνο στοιχείο. Αυτό που κάνει ο NOT είναι να επιστρέφει το αντίθετο λογικό αποτέλεσμα από αυτό του στοιχείου. Αν το στοιχείο δηλαδή είναι true αυτός επιστρέφει false.

```
!true // αποτέλεσμα = false
!(10 > 5) // αποτέλεσμα = false
!(10 < 5) // αποτέλεσμα = true
!(document.title == "Flinstones") // αποτέλεσμα
  = true
```

Οπως φαίνεται, το να περικλείουμε τη σχέση μέσα σε παρένθεση πριν από τον τελεστή είναι καλή τακτική, γιατί υποχρεώνουμε έτσι την JavaScript να υπολογίσει πρώτα τη σχέση μέσα στην παρένθεση και στη συνέχεια να εκτελέσει την πράξη με τον τελεστή NOT.

Ο τελεστής AND (&&) ενώνει δύο λογικά

ΠΙΝΑΚΑΣ 5

Τελεστής	Ονομα	Τύπος στοιχείου	Τύπος αποτελέσματος
&&	AND	Boolean	Boolean
ll	OR	Boolean	Boolean
!	NOT	Eνας boolean	Boolean

ΠΙΝΑΚΑΣ 6

Αριστερό στοιχείο	Τελεστής	Δεξιό στοιχείο	Αποτέλεσμα
TRUE	&&	TRUE	TRUE
TRUE	&&	FALSE	FALSE
FALSE	&&	TRUE	FALSE
FALSE	&&	FALSE	FALSE

στοιχεία για να επιστρέψει μια λογική τιμή, δηλαδή true ή false, βασισμένη στις λογικές τιμές των στοιχείων. Ολες οι πιθανές σχέσεις μεταξύ δύο λογικών στοιχείων, είτε true είτε false, μέσω του τελεστή AND δίνονται από τον πίνακα 6.

Οπως βλέπουμε, μόνο στην περίπτωση που και τα δύο στοιχεία είναι true, το αποτέλεσμα είναι και αυτό true. Στο παρακάτω παράδειγμα φαίνονται όλες οι προαναφερόμενες περιπτώσεις.

```
5 > 1 && 50 > 10 // true
5 > 1 && 50 < 10 // false
5 < 1 && 50 > 10 // false
5 < 1 && 50 < 10 // false
```

Αντίθετα ο τελεστής OR (||) συμπεριφέρεται κάπως αντίθετα (πίνακας 7).

Από τον προαναφερθέντα πίνακα εξάγεται το συμπέρασμα ότι αρκεί ένα στοιχείο true για να προκύψει όλη η παράσταση true. Ας δούμε τα αποτελέσματα του τελεστή OR στο προηγούμενο παράδειγμα.

```
5 > 1 || 50 > 10 // true
5 > 1 || 50 < 10 // true
5 < 1 || 50 > 10 // true
5 < 1 || 50 < 10 // false
```

Παρατηρούμε ότι μόνο στην περίπτωση που και τα δύο στοιχεία είναι false, η παράσταση γίνεται false.

Τελεστές πράξης με bit - Bitwise operators

Οι συγκεκριμένοι τελεστές ανήκουν στην κατηγορία για προχωρημένους, καθώς έχουν να κάνουν με προχωρημένες τεχνικές προγραμματισμού. Είναι απίθανο να τους χρησιμοποιήσετε, εκτός εάν πρόκειται να γράψετε script που συνεργάζεται με κάποιο CGI ή ανταλλάσσει στοιχεία με κάποιο Java applet. Οι τελεστές αυτοί χρησιμοποιούνται για πράξεις στη δυαδική μορφή των στοιχείων (πίνακας 8).

Οι αριθμητικές τιμές των στοιχείων μπορεί να είναι είτε δεκαδικοί, είτε οκταδικοί, είτε δεκαεξαδικοί. Η πράξη με bit γίνεται ως εξής: Η τιμή των στοιχείων μετατρέπεται στην αντίστοιχη δυαδική του (μήκος 32bit). Για τους τρεις πρώτους τελεστές (AND, OR, XOR) κάθε bit του ενός στοιχείου συγκρίνεται με το αντίστοιχο bit του άλλου. Το αποτέλεσμα για κάθε bit εξαρτάται από τον τελεστή. Ετσι έχουμε:

Bitwise AND: 1, αν και τα δύο ψηφία είναι 1

Bitwise OR: 1, αν είτε το ένα ψηφίο είτε το άλλο είναι 1

Bitwise αποκλειστικό OR (XOR): 1, αν ένα μόνο ψηφίο είναι 1

Αν ο τελεστής είναι ο Bitwise NOT, τότε απλώς αντιστρέφει κάθε bit, δηλαδή κάθε 1 γίνεται 0 και κάθε 0 γίνεται 1.

Οι τελεστές ολίσθησης (<<, >, >>) προκαλούν μεταβολή μόνο στο ένα στοιχείο (το αριστερό). Το δεύτερο στοιχείο καθορίζει τον αριθμό των θέσεων που θα ολισθήσουν κατά την κατεύθυνση των βελών. Για παράδειγμα, η αριστερή ολίσθηση (<<) έχει το ακόλουθο αποτέλεσμα:

```
4 << 2 // αποτέλεσμα = 16
```

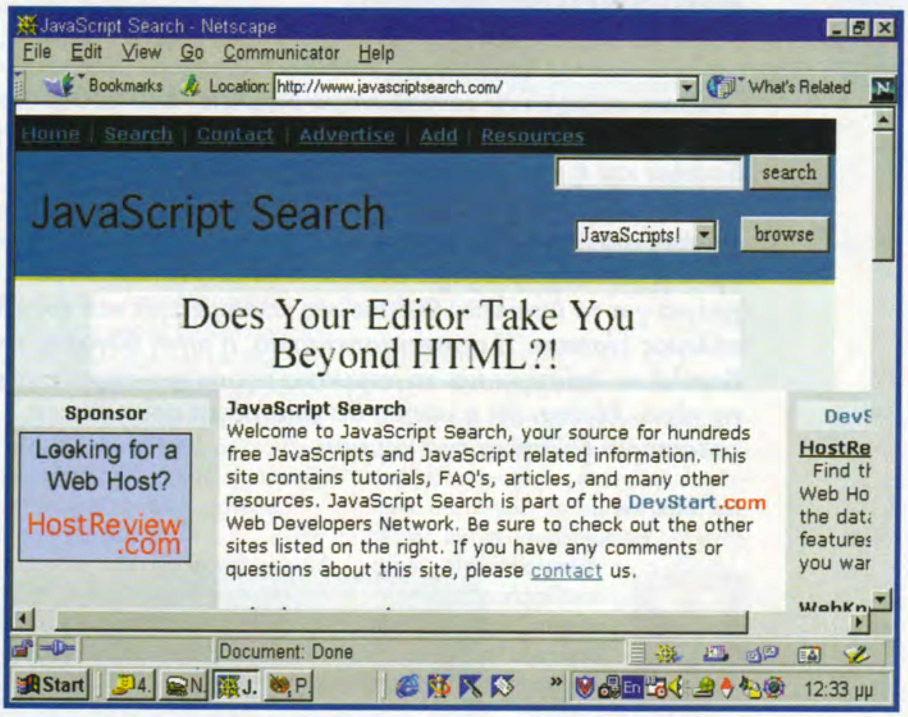
Η εξήγηση είναι απλή. Η δυαδική απεικόνιση του 4 είναι 0000100. Ο τελεστής δίνει εντολή στην JavaScript να μετακινήσει όλα τα ψηφία προς τα αριστερά κατά δύο θέσεις. Το αποτέλεσμα είναι 00010000, το οποίο αντιστοιχεί στο 16.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι τελεστές είναι από τα χρησιμότερα κομμάτια της JavaScript αλλά και κάθε γλώσσας προγραμματισμού. Βοηθούν σημαντικά στον προγραμματισμό, σώζουν σε δύσκολες καταστάσεις και επιπλέον μας γλιτώνουν από άσκοπη πληκτρολόγηση.

Οι τελεστές της JavaScript δεν είναι μόνο αυτοί. Υπάρχουν ακόμα οι typeof, void, new, delete και this. Ωστόσο, οι προαναφερόμενοι τελεστές θα σας φανούν πολύ πιο χρήσιμοι, για αυτό και ασχοληθήκαμε μόνο μαζί τους. Σε επόμενο τεύχος θα επανέλθουμε, για θα αναφερθούμε και στους υπόλοιπους.

<table>
<tr><th colspan="4">ΠΙΝΑΚΑΣ 7</th></tr>
<tr><th>Αριστερό στοιχείο</th><th>Τελεστής</th><th>Δεξιό στοιχείο</th><th>Αποτέλεσμα</th></tr>
<tr><td>TRUE</td><td>||</td><td>TRUE</td><td>TRUE</td></tr>
<tr><td>TRUE</td><td>||</td><td>FALSE</td><td>TRUE</td></tr>
<tr><td>FALSE</td><td>||</td><td>TRUE</td><td>TRUE</td></tr>
<tr><td>FALSE</td><td>||</td><td>FALSE</td><td>FALSE</td></tr>
</table>



<table>
<tr><th colspan="4">ΠΙΝΑΚΑΣ 8</th></tr>
<tr><th>Τελεστής</th><th>Ονομα</th><th>Αριστερό στοιχείο</th><th>Δεξιό στοιχείο</th></tr>
<tr><td>&</td><td>Bitwise AND</td><td>Ακέραια τιμή</td><td>Ακέραια τιμή</td></tr>
<tr><td>|</td><td>Bitwise OR</td><td>Ακέραια τιμή</td><td>Ακέραια τιμή</td></tr>
<tr><td>^</td><td>Bitwise XOR</td><td>Ακέραια τιμή</td><td>Ακέραια τιμή</td></tr>
<tr><td>~</td><td>Bitwise NOT</td><td>Κανένας</td><td>Ακέραια τιμή</td></tr>
<tr><td><<</td><td>Αριστερή ολίσθηση</td><td>Ακέραια τιμή</td><td>Ποσό ολίσθησης</td></tr>
<tr><td>></td><td>Δεξιά ολίσθηση</td><td>Ακέραια τιμή</td><td>Ποσό ολίσθησης</td></tr>
<tr><td>>></td><td>Συμπλήρωμα με μηδέν προς τα δεξιά</td><td>Ακέραια τιμή</td><td>Ποσό ολίσθησης</td></tr>
</table>

GRYPHON TAPESTRY

Επιτέλους, ένα on-line adventure game!

"Κάποτε υπήρχε ένα παντοδύναμο βασίλειο, που κυβερνιόταν από το χαρισματικό βασιλιά του. Το σύμβολο της εξουσίας του βασιλιά και η πηγή δύναμης του βασιλείου του ήταν μια μαγική ταπετσαρία, κεντημένη σε χρόνους παλιούς, ξεχασμένους από τους ανθρώπους. Μετά πολλά χρόνια ειρήνης και ευημερίας ήρθαν σκοτεινοί καιροί, τα μαύρα χρόνια για το βασίλειο. Ο βασιλιάς καθαιρέθηκε και εμφύλιος πόλεμος ξέσπασε. Η αρχαία ταπετσαρία, η πηγή δύναμης του βασιλείου, σκίστηκε και τα κομμάτια της σκορπίστηκαν σε όλη τη χώρα. Λέγεται ότι η ειρήνη θα επιστρέψει μόνο όταν η ταπετσαρία ξαναγίνει ένα κομμάτι..."

Του Νίκου Κόντη

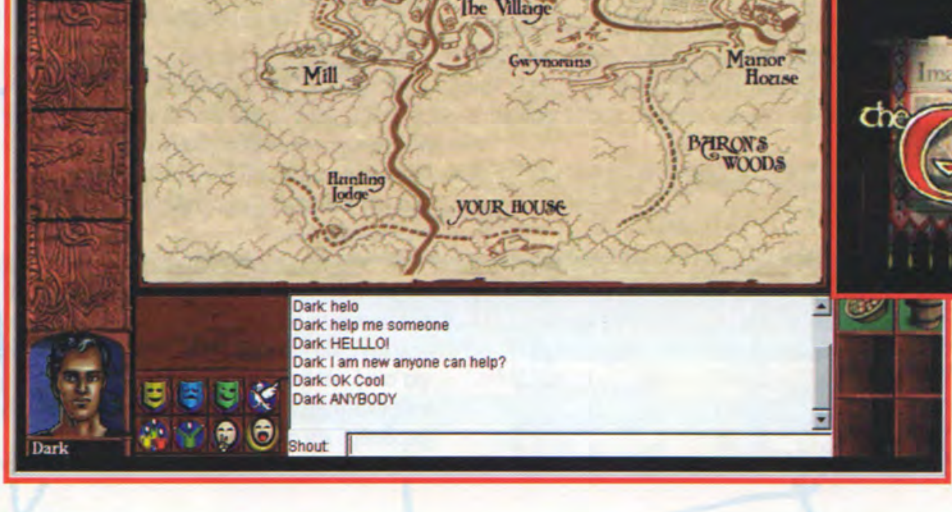
Καλώς ήρθατε στον κόσμο του Gryphon Tapestry, ενός από τα πρώτα "καθαρόαιμα" on-line adventures! Το πείραμα αυτό δεν έχει επιχειρηθεί παρά ελάχιστες φορές στο παρελθόν, οπότε ήμουν λίγο επιφυλακτικός για το τι επρόκειτο να αντιμετωπίσω. Πολλές απορίες στριφογυρνούσαν στο μυαλό μου: RPG και on-line γίνεται, strategy και on-line και αυτό γίνεται, action και on-line... ε, εδώ γίνεται της κακομοίρας, αλλά adventure, πώς στην ευχή να γίνει; Αφού ξεκόλλησα από την οθόνη του υπολογιστή μου μετά τέσσερις ώρες συνεχόμενου και αδιάκοπου gaming (δεν έτρωγα - είχα βάλει ορό!), κατέληξα στο πόρισμα ότι ο συνδυασμός online και adventure όχι μόνο πιάνει αλλά είναι θανατηφόρος!

Το Gryphon Tapestry βρίσκεται σε στάδιο beta testing, οπότε όλοι μπορείτε να το δοκιμάσετε FOR FREE. Ενας-ένας, όλοι θα πάρετε! Ακούσατε free και τρέχετε; Αν ακόμα δεν έχετε παρατήσει το περιοδικό και ψάχνετε στο Internet για το Gryphon Tapestry, θα το κάνετε σίγουρα όταν θα σας αναφέρω ότι το παιχνίδι δεν χρειάζεται κανένα πρόγραμμα για να κατεβάσετε εκτός του browser σας (Netscape, Internet Explorer, Neoplanet κ.λπ.). Βέβαια αυτό έχει και τις συνέπειές του, συγκεκριμένα στους τομείς....

...ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Πόσο καλά μπορεί να είναι τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού, από τη στιγμή που δεν κατεβάζετε ούτε 1MB; Καταρχήν, από το παιχνίδι λείπει ο ήχος. Ακρα του τάφου σιωπή στον κάμπο βασιλεύει... (μπλα μπλα). Τίποτα από ήχο! Ούτε ένα midi κομματάκι να παίζει συνέχεια στο background. Επιφυλάσσομαι και βάζω το μίνι φτυαράκι μου (ειδικό για συντάκτες) στη θέση του, αφού το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα σε beta testing.

Τα γραφικά του Gryphon Tapestry αρκούνται σε μερικές στατικές εικόνες, οι οποίες άλλοτε είναι ασπρόμαυρες και άλλοτε έγχρωμες. Σε ορισμένες από αυτές υπάρχουν μερικά animated parts. Για παράδειγμα, όταν βρίσκεστε έξω από το σπίτι σας, τα κοτόπουλα (με σφραγίδα





Το μικρό -γαλατικό!- χωριό. Από εδώ μπορείτε να κάνετε τις βόλτες σας στους περισσότερους NPCs.

Βοκτάς) κουνάνε το κεφάλι τους πάνω-κάτω. Οι εικόνες είναι πάρα πολύ ωραία σχεδιασμένες και όσες διαθέτουν χρώματα είναι φανταστικές.

ΜΟΝΑΞΙΑ ΜΟΥ ΟΛΑ...

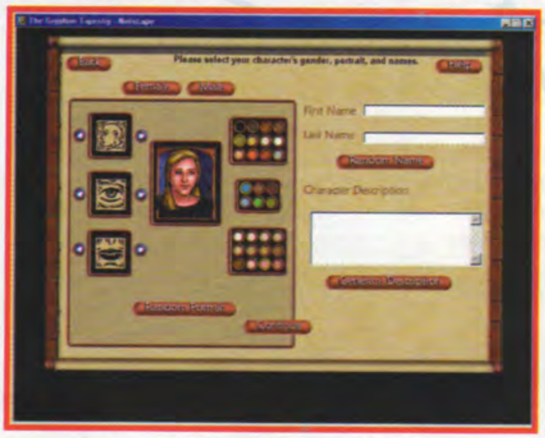
Μη χαίρεστε άδικα, δεν πρόκειται να γράψω τους στοίχους του ομώνυμου τραγουδιού των Πυξ Λαξ. Απλά, ο συγκεκριμένος τίτλος περιγράφει ακριβώς τα συναισθήματα που ένιωθα καθώς έπαιζα το Gryphon Tapestry. Οσες φορές και αν έπαιξα το παιχνίδι, ακόμα και στις πιο απίθανες ώρες, δεν πέτυχα "μέσα" κανέναν άλλο παίκτη. Βρε, να βγαίνω στο Shout mode και να "φωνάζω": "Help, christians!" - τίποτα! Κοινώς, δάκρυ και οδυρμός! Ισως επειδή το παιχνίδι βρίσκεται σε beta testing και δεν είναι πολύ γνωστό. Ετσι, το μόνο στοιχείο που προσέδιδε στο παιχνίδι το χαρακτηρισμό on-line είναι πολύ απλά το γεγονός ότι έμπαινα στο Internet για να το παίξω.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αφού λοιπόν αποκτήσετε τον πολυπόθητο κωδικό πρόσβασης για το μαγικό κόσμο του Gryphon Tapestry και τον καταχωρίσετε στον browser σας, ανοίγει ένα νέο μεγάλο παράθυρο, μέσω του οποίου θα ζήσετε την εμπειρία του παιχνιδιού. Το πρώτο βήμα σας για να εισέλθετε στον κόσμο του Gryphon Tapestry είναι να δημιουργήσετε το πρόσωπο του χαρακτήρα σας. Υπάρχουν επιλογές για άντρα ή γυναίκα, για το τι σχήμα θα έχει το κεφάλι του, τα μάτια του και το στόμα του, καθώς και τι χρώμα δέρματος, μαλλιών και ματιών θα έχει. Ο αριθμός των διαφορετικών χαρακτήρων που μπορείτε να φτιάξετε είναι τεράστιος! Αφού φτιάξετε το look που σας ταιριάζει περισσότερο, ξεκινάτε την περιήγησή σας στον κόσμο του Gryphon Tapestry, έξω από το σπίτι του χαρακτήρα σας.

Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης (στο κέντρο) καταλαμβάνουν τα γραφικά, ενώ γύρω γύρω υπάρχουν ένα σωρό επιλογές, που ζαλίζουν τους αδαείς. Ακριβώς πάνω από το παράθυρο γραφικών εμφανίζονται με τη σειρά, από αριστερά, οι επιλογές Leave, Options, Journal, Items, Mail, Quit, Refresh, Help. Η επιλογή Leave δεν έχει καμία σχέση με την Quit. Κάνοντας κλικ στο Leave, αποχωρείτε από την τοποθεσία όπου βρίσκεστε και μεταφέρεστε στο χάρτη. Οι επιλογές Options, Help και Mail δεν λειτουργούσαν ακόμα, λόγω beta testing. Πατώντας Quit, μαντέψτε τι γίνεται: Βγαίνετε από το παιχνίδι! Η εντολή Refresh λειτουργεί όπως στους browsers. Τα Items είναι το inventory σας. Η καλύτερη και πιο χρήσιμη επιλογή είναι η Journal, στην οποία καταγράφονται αναλυτικά, με εικόνα και σχόλια, όλοι οι NPCs που έχετε συναντήσει, ενώ υπάρχει μια λίστα με τα Skills που γνωρίζει ο χαρακτήρας σας και επίσης μπορείτε να κρατάτε σημειώσεις "με το χέρι".

Δεξιά από την κύρια οθόνη δράσης απεικονίζονται μερικά items από το inventory του χαρακτήρα σας. Κάτω αριστερά βρίσκεται η εικόνα του χαρακτήρα σας και δίπλα υπάρχουν δύο σειρές με εικονίδια. Η πρώτη σειρά έχει επιλογές για να κάνει κάποιες γκριμάτσες ο χαρακτήρας σας(!), π.χ. να κλείσει το μάτι ή να δείχνει λυπημένος, ενώ η δεύτερη προσφέρει τρόπους για να επικοινωνείτε με τους on-line συμπαίκτες σας (αν τους βρείτε). Συγκεκριμένα, πρόκειται για τις επιλογές Shout, Whisper και άλλες δύο για τις οποίες δηλώνω άγνοια, αφού δεν μπόρεσα να τις ελέγξω. Τέλος, ακριβώς κάτω από το παράθυρο δράσης βρίσκεται ο χώρος για να γράψετε και να διαβάσετε τα μηνύματα των συμπαικτών σας. Κοινώς, αυτή η επιλογή σάς είναι άχρηστη (βλ. παράγραφο "Μοναξιά μου όλα")!



Από αυτό το menu φτιάχνετε το χαρακτήρα σας.

Κατά κύριο λόγο η δράση στο παιχνίδι εξελίσσεται κάνοντας κλικ σε διάφορα σημεία στην οθόνη και συνομιλώντας με τους NPCs που συναντάτε. Το σύστημα ερωταποκρίσεων και επικοινωνίας είναι ένα από τα αρτιότερα που έχω συναντήσει. Με καθετί καινούριο που συμβαίνει στο χαρακτήρα σας δημιουργείται και μια νέα "κουβέντα" που μπορείτε να προτείνετε στους NPCs. Κάθε φορά που θα μάθετε, θα δείτε ή θα ακούσετε κάτι νέο, μια καινούρια επιλογή θα υπάρχει μιλώντας σε ΟΛΟΥΣ τους NPCs. Ολα αυτά σε συνδυασμό με



Αυτά τα οπίσθια είναι ενός νάνου, τον οποίο πρέπει να σώσετε.

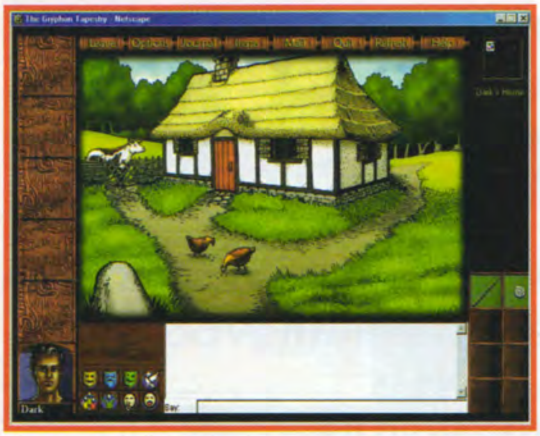
τον τεράστιο αριθμό των NPCs θα σας κάνει να τρέχετε συνέχεια από εδώ και από εκεί, μήπως βρείτε ένα νέο τμήμα πληροφορίας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οπως σε κάθε καλό review για adventure έτσι και σε αυτό δεν νοείται να απουσιάζουν οι αναφορές στα πρώτα σας βήματα στο παιχνίδι, κοινώς ένα μέρος της λύσης. Αν δεν σας ποδηγετήσουμε εμείς, οι καλοί σας συντάκτες του αγαπημένου σας περιοδικού, ποιος θα το κάνει;

Αφού δεν απαντάτε, συνεχίζω ακάθεκτος... Επειδή λοιπόν το Gryphon Tapestry, από ό,τι υποστηρίζει η δημιουργός εταιρία, είναι ένας κόσμος που συνέχεια εξελίσσεται και οι ενέργειες ΚΑΘΕ παίκτη επηρεάζουν την πλοκή και υπόθεση του παιχνιδιού, θεωρητικά ακριβής λύση δεν θα μπορούσε να υπάρξει. Ομως τα πρώτα βήματα μέσα στο παιχνίδι είναι κοινά για όλους...

Το παιχνίδι ξεκινά μπροστά από το σπίτι σας. Κάνετε κλικ στα δύο κοτόπουλα που βρίσκονται εκεί. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε "Gather Eggs" και στο επόμενο "You Take the eggs with you". Αμέσως μετά κάνετε κλικ στην αγελάδα που βρίσκεται αριστερά από το σπίτι σας και μετά με τη σειρά κλικ στις επιλογές "Milk the Cow" και "You take the pail of milk with you". Υστερα από αυτές τις ενέργειες πρέπει να έχετε στο inventory σας ένα καλάθι αυγά και μια καράφα



Home, sweet home...

μπίρα... ουης... μια καράφα γάλα εννοούσα. Μη ρωτάτε πού θα σας χρησιμεύσουν, κάτι ξέρει ο θείος...

Στη συνέχεια μπορείτε να ξεκινήσετε μια μικρή εξερεύνηση στο σπιτάκι σας, κάνοντας κλικ στην πόρτα. Η περιήγηση στο ίδιο σας το σπίτι δεν έχει καμία ουσία, αλλά κάνετέ την... έτσι, για τους τύπους - δεν είναι ντροπή να μην ξέρετε πώς είναι το ίδιο σας το σπίτι; Αν είστε μέσα στο σπίτι, κάνετε κλικ στην επιλογή Leave (άνω δεξιά από το παράθυρο δράσης) και θα μεταφερθείτε έξω από αυτό. Κάνετε ακόμα μία φορά κλικ για να βγείτε στο δρόμο. Εκεί θα δείτε μια φιγούρα να σας πλησιάζει. Είναι ο Father Aidan, από το ναό του Αγίου Valerian (!), ο οποίος σας λεει ότι φέρνει νέα από την έπαυλη του Thornhollow. Μαθαίνετε ότι ένα μεγάλο μυστήριο εξελίσσεται στην έπαυλη και επειγόντως πρέπει κάτι να γίνει, διότι η μαγείρισσα έχει ξεμείνει από αυγά! (Χα χα, σας την έφερα!) Σαν καλά παιδιά που είστε, κάνετε στην κλικ στην πρώτη επιλογή, για να αναλάβετε αυτό το μικρό quest.

Αφού αγκαλιαστείτε, φιληθείτε σταυρωτά και αποχαιρετήσετε τον Father Aidan, θα δείτε μπροστά σας το χάρτη του Thornhollow - από εδώ στο μέλλον θα μπορείτε να επισκέπτεστε ένα σωρό τοποθεσίες. Προς το παρόν, κάνετε κλικ στο "Manor House" για να πάτε γρήγορα τα αυγά, μην κόψει το αυγολέμονο της μαγείρισσας.

Κατά τη διάρκεια της διαδρομής σας προς την έπαυλη θα ακούσετε μέσα από το δάσος κάτι φωνές. Επειδή είστε περίεργοι (και να μην είστε, θα το κάνετε γιατί το λέω εγώ), διαλέξτε την πρώτη επιλογή. Μόλις φτάσετε στο σημείο της διατάραξης της κοινής ησυχίας μέσα στο δάσος, θα δείτε έναν νάνο σφηνωμένο από τη μέση και πάνω στον κορμό ενός δέντρου! Για να τον βγάλετε, κάνετε κλικ στα οπίσθια του νάνου και ξεκολλήστε τον από τον κορμό του δέντρου. Εκείνος μετά θα φύγει εκνευρισμένος, χωρίς να πει ούτε ένα ευχαριστώ! (Πού θα πάει, δεν θα τον ξαναπετύχω; Θα του...)

Κατόπιν, αφού φτάσετε στην έπαυλη, θα δείτε έναν νέο χάρτη μπροστά σας, αυτόν της έπαυλης. Κάνετε κλικ στην "Kitchen" για να πάτε στην μαγείρισσα. Μπροστά σας θα εμφανιστεί η μαγείρισσα. Κάνετε κλικ επάνω της για να της μιλήσετε και να της αφήσετε τα αυγά. Μετά....

Σαν πολύ δεν καλομάθατε; Για βάλτε λίγο το μυαλό σας να δουλέψει! Ολα έτοιμα, ακούς εκεί! Λοιπόν, καλή συνέχεια, μόνοι σας όμως αυτή τη φορά...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ολα καλά, όλα ανθηρά, αλλά αν δεν έχετε σύνδεση άνω των 33.600Kbps, είναι πράγματι πολύ μεγάλο "βίτσιο" να δοκιμάσετε το παιχνίδι. Για να απολαύσετε το Gryphon Tapestry θα συνιστούσα το λιγότερο μια καλή σύνδεση στα 55.600 ή ISDN (με κάργα τα γκάζια). Το



Με μεγάλη μου τιμή σάς παρουσιάζω... τον παπά της ενορίας!

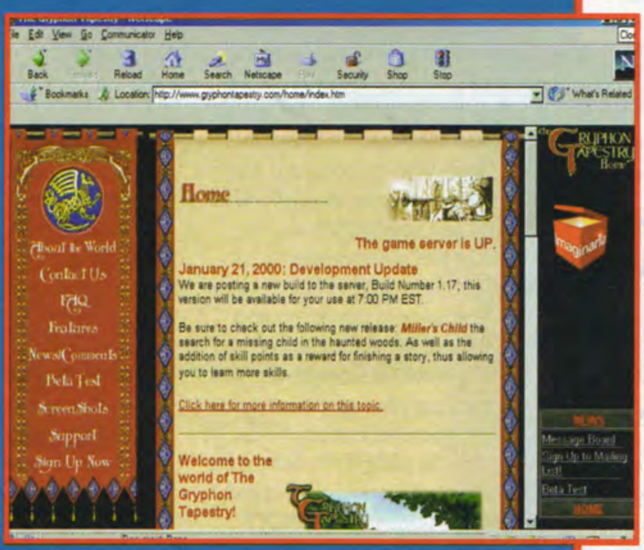
πρόβλημα εντοπίζεται κυρίως στις τοποθεσίες όπου δεν έχει πάει ξανά ο χαρακτήρας σας. Ισως οι υπεύθυνοι θα πρέπει να σκεφτούν σοβαρά, όταν βγάλουν την κανονική έκδοση, να δώσουν κάποιον client. Ωραία η ιδέα να παίζει κάποιος σαν να κάνει surfing, αλλά πολύ χρονοβόρα, βρε αδερφάκι μου!

Κλείνοντας, θα σας συμβούλευα να δοκιμάσετε το Gryphon Tapestry - δεν έχετε τίποτα να χάσετε, αφού είναι free. Παίζοντάς το, θυμήθηκα τα παλιά, καλά adventures. Λίγο οι ακίνητες εικόνες, λίγο η έλλειψη ήχου και, ιδίως, το speech ξύπνησαν μέσα μου αναμνήσεις του παλιού, καλού καιρού (λιγμ, κλαψ και σνιφ... παλιοί, καλοί καιροί).

Κάπου εδώ τελειώνει το άρθρο μας, αγαπητοί φίλοι, γιατί ο εκλεκτός συντάκτης πλάνταξε στο κλάμα. Τέσσερις μέρες έκλαιγε νυχθημερόν, και μόνο μία κόπια του Indiana Jones And The Fate of Atlantis (από το μουσείο) κατάφερε να τον συνεφέρει... κάπως.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ!

Το πρώτο βήμα είναι, φυσικά, να αποκτήσετε τους κωδικούς πρόσβασης για το παιχνίδι. Καταρχήν, ανοίγετε τον browser σας και πηγαίνετε στη διεύθυνση www.GryphonTapestry.com. Σερφάρετε λίγο στην σελίδα για να δείτε τι υπάρχει και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο ling Beta Testing και από εκεί στην επιλογή "Sign up For Beta Testing". Θα εμφανιστεί μια φόρμα για να τη συμπληρώσετε. Αφού το κάνετε, αναμείνατε στο e-mail σας τον κωδικό πρόσβασης... και καλό gaming!



The 4th Coming

Αγαπητοί μου σύντροφοι, τα καταφέραμε! Πετύχαμε κάτι πολύ σημαντικό για όσους συμμετέχουν στο πρώτο on-line RPG στην Ελλάδα, το The 4th Coming: Κατορθώσαμε να αποκτήσουμε τη δική μας στήλη στο "PC Master". Από ένα απλό πλαίσιο κειμένου στη στήλη "On-Line Gaming", τώρα πλέον έχουμε μία τρισέλιδη μόνιμη στήλη. Θέλω να ευχαριστήσω όλους όσοι προσπάθησαν για να πετύχουμε αυτόν το στόχο, μεταβιβάζοντας την άποψή τους στους "υψηλά ισταμένους", οι οποίοι με τη σειρά τους εκπλήρωσαν την επιθυμία μας.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

Αφού διαθέτουμε πλέον δικό μας χώρο, πολλά μπορούμε να κάνουμε. Τρεις σελίδες (ανά 15 μέρες) είναι αρκετές ώστε να γίνεται εκτενής αναφορά στα συμβάντα που έλαβαν χώρα στον κόσμο του The 4th Coming. Κάθε δεκαπέντε ημέρες, λοιπόν, θα σας παρουσιάζουμε τους 20 δυνατότερους (σε levels) παίκτες του ελληνικού T4C, τη γνώμη ενός παίκτη για το παιχνίδι (ως συνήθως Guild Master ή κάποιον διάσημο ήρωα) και, τέλος, το χάρτη μιας περιοχής μέσα από το παιχνίδι, ούτως ώστε να προσανατολίζεστε ευκολότερα όσοι από εσάς δεν έχετε εκτυπωτές.

GUILDS

Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί guild, δίνω τον ακόλουθο ορισμό. Λοιπόν, guild είναι μία οργάνωση-ομάδα, η οποία διαθέτει έναν αρχηγό και ορισμένο αριθμό μελών. Κάθε guild έχει κάποια ιδεολογία, την οποία έχει υποδείξει ο αρχηγός κατά τη σύστασή του. Όλοι όσοι είναι μέλη στο guild ακολουθούν πιστά την ιδεολογία αυτή και σε περίπτωση παραπτώματος πρέπει να λογοδοτήσουν στον αρχηγό και τα υπόλοιπα μέλη. Στα guilds μπορεί να γίνει μέλος οποιοσδήποτε παίκτης θέλει, αρκεί να υιοθετήσει τους κανόνες του και να γίνει δεκτός από τον αρχηγό. Οι κανόνες που διέπουν κάθε guild διαφέρουν. Μερικά απαγορεύουν στα μέλη τους να είναι μέλη και σε άλλα guilds. Άλλα πάλι ακολουθούν μία ιεροτελεστία μύησης για τα νέα μέλη. Γενικότερα κάθε guild έχει το δικό του χαρακτήρα. Τα μέλη των guilds, για να είναι πιο οργανωμένα, εκτός από τις συναντήσεις που κάνουν μέσα στον απέραντο (!) κόσμο του The 4th Coming, διαθέτουν και δικές τους ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο (πάλι κέντησα ο άτιμος). Τα guilds μπορείτε να επισκεφθείτε μέσω της ελληνικής homepage του T4C (www.t4c.gr).

Ας περάσουμε όμως τώρα στο ζουμί. Θυμάστε που σας ανέφερα προ 15ημέρου ότι είχε ηρεμήσει η κατάσταση στις διαμάχες μεταξύ των guilds; Τώρα, λοιπόν, τα πράγματα είναι τελείως ξενέρωτα. Γαλήνη, ειρήνη και ησυχία επικρατούν στον κόσμο του The 4th Coming. Τα πουλιά τιτιβίζουν, τα λουλούδια ανθίζουν, οι αντιλόπες βόσκουν αμέριμνες στα λαγκάδια και τα άγρια άλογα καλπάζουν στις πλαγιές των χιονισμένων βουνών (μα ποιητής είμαι;). Πιστεύω ότι αυτή η ησυχία οφείλεται σε κάποια ανασυγκρότηση που κάνουν τα guilds μέχρι την επόμενη διαμάχη.

Τα guilds παραμένουν έξι: Black Adders, Chaos Archons, Cult of the Dragon, Legions of Wisdom, Mercenary guild και Sacred Battalion. Σε επόμενα τεύχη θα γίνει ειδική αναφορά σε κάθε guild και στο σκοπό του. Κατά τη διάρκεια όμως των δεκαπέντε ημερών που μεσολάβησαν είχαμε και τη δημιουργία ενός οργανισμού, ονόματι LAG. Δεν πρόκειται για το γνωστό LAG που κάνει το μηχάνημα να κολλάει, αλλά για τα αρχικά του Liberating Alliance of Good. Αποτελείται από τον πρόεδρό του Aiollus και ένα μέλος από κάθε "καλό" guild (Sacred Battalion, Chaos Archons, Cult of the Dragon, Legions of Wisdom). Ο Aiollus, λόγω της υποχρέωσης που ανέλαβε, αποχώρησε από το SB guild και πλέον είναι ανεξάρτητος. Σκοπός του LAG είναι να λύνει τις παρεξηγήσεις που προξενούνται ανάμεσα στα τέσσερα "καλά" guilds και να καταστρέψει τον Bane BlackBlood (NPC είναι ο κύριος) και το στρατό του.

Αυτά τα ολίγα από το χώρο των guilds. Για να μεταφερθούμε, όμως, στο μέτωπο της Vircom...

Μελετώντας το server manual για την 1.08 έκδοση, έπεσα πάνω σε ένα μικρό κεφάλαιο σχετικά με το τρίτο νησί! Εκεί αναφέρεται καθαρά ότι το τρίτο κατά σειρά νησί που μπορούν να επισκεφθούν οι παίκτες θα ονομάζεται Stoneheim (πρώην Volkara) και η κύρια πόλη (κατοικήσιμη από ανθρώπους) θα αποκαλείται Stonecrest.

TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Bladesinger	74
2.	Soth	72
3.	NoBody	71
4.	Matilda	70
5.	NoOne	69
6.	Stathis	68
7.	Eagle	65
8.	Aiollus	65
9.	VAAL	64
10.	Asker	58
11.	Cyric	55
12.	Varg	54
13.	Malgarog	51
14.	Dragonheart	48
15.	MajoR ZaN	47
16.	AO	47
17.	Zero	47
18.	Zagorin	46
19.	Starman	42
20.	Morfeas	42

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Στη συνέχεια παραθέτω έναν σύντομο πίνακα με αρκετές από τις συντομογραφίες που χρησιμοποιούνται στο The 4th Coming από τους περισσότερους παίκτες. Ετσι, για να καταλαβαινόμαστε.

XP Experience Points. Μέσω των XPs ο χαρακτήρας ανεβαίνει επίπεδα (levels). XPs κερδίζετε σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντας quests.

LH Lighthaven. Η πρώτη πόλη του νησιού Arakas. Εκεί από όπου όλοι οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι.

WH Windhowl. Η δεύτερη πόλη του Arakas. Αρκετά μακριά από την LH.

RD Raven's Dust. Το δεύτερο νησί, σε αυτό πηγαίνεις αφού είσαι στο 25 level και κάνεις ένα quest.

DC Druids Camp. Ως συνήθως συνοδεύεται από RD ή Arakas, μια και τα δύο νησιά έχουν Druids Camp.

GC Goblin Camp. Βρίσκεται στο νησί του Arakas.

OC Orc Camp. Και αυτό βρίσκεται στο Arakas.

BA Black Adders (guild).

CA Chaos Archons (guild).

CotD Cult of the Dragon (guild).

LW Legions of Wisdom (guild).

MG Mercenary Guild (guild).

SB Sacred Battalion (guild).

SoF Sword of Fury. Πρόκειται για ένα μαγικό ξίφος. Ως συνήθως οι παίκτες λένε: "Πωλείται SoF".

ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ VIRCOM

Τελικά, η νέα έκδοση, η 1.08, είναι γεγονός και έχει "σηκωθεί" σε πάρα πολλούς servers στο εξωτερικό. Ομως τα προβλήματα ήδη παρουσιάστηκαν, αυτή τη φορά όχι με τις κάρτες γραφικών αλλά με το LAG (το... γνωστό και μη εξαιρετέο)! Ωστόσο κυκλοφορεί patch που διορθώνει το πρόβλημα. Αν και διαθέτουμε όλα όσα είναι απαραίτητα για να αναβαθμίσουμε τον server σε

Η ΗΠΕΙΡΟΣ ΤΟΥ ARAKAS



1.08 (μαζί με το patch), αναρωτιόμαστε πότε να προβούμε σε αυτή την αναβάθμιση. Μήπως υπάρξουν προβλήματα; Μήπως να περιμένουμε λίγο ακόμα και να δούμε τι θα γίνει στο εξωτερικό με την 1.08; Για να μην πολυλογώ, το πιθανότερο είναι την ώρα που θα διαβάζετε το άρθρο να έχει ήδη μπει η νέα έκδοση, οπότε τα συμπεράσματα θα βγουν στο επόμενο τεύχος.

Μελετώντας λοιπόν το server manual για την 1.08 έκδοση, έπεσα πάνω σε ένα μικρό κεφάλαιο σχετικό με το τρίτο νησί! Εκεί αναφέρεται καθαρά ότι το τρίτο κατά σειρά νησί που μπορούν να επισκεφθούν οι παίκτες θα ονομάζεται Stoneheim (πρώην Volkara) και η κύρια πόλη (κατοικήσιμη από ανθρώπους) θα αποκαλείται Stonecrest. Το εν λόγω κεφάλαιο αναφέρει μερικά πολύ χρήσιμα πραγματάκια, αλλά θα τα αφήσω να τα ανακαλύψετε καθώς θα παίζετε το παιχνίδι. Μη θεωρήσετε ότι το Stoneheim συμπεριλαμβάνεται σε αυτήν την έκδοση του προγράμματος, απλώς υπάρχει εκτενέστατη αναφορά.

Επειδή η νέα στήλη είναι ακόμα στα σπάργανα και συνεχώς θα εξελίσσεται και θα βελτιώνεται, αν έχετε οποιαδήποτε καλή ιδέα στείλτε την στο e-mail darktemplar@alloymail.com. Αντίο, μέχρι το επόμενο δεκαπενθήμερο!

A. CAVE A
B. CAVE B
C. CAVE C
D. CAVE D
E. CAVE E
F. Kraanian Cave
G. Brigands Cave
H. The Crypt
I. Mad's House
J. Jarkos
K. Druids Camp
L. Trolls Lair
M. Insect Spawning Grounds
N. Labyrinth
O. Lighthaven
P. Windhowl
Q. Thieves Town (μέσω Brigands Cave)
R. Goblin Camp
S. Orc Camp

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Σε αυτό το τεύχος σάς παρουσιάζουμε όσα μας έγραψε για το The 4th Coming ο κ. Νίκος Γαβριηλίδης, γνωστός και ως Krios Guild Master του Sacred Battalion.

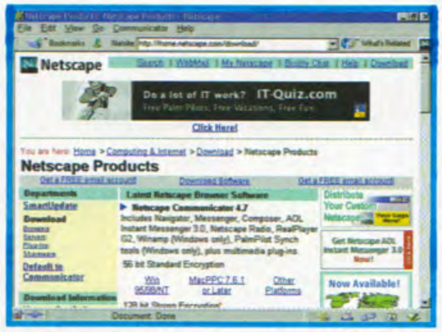
"Στα ίχνη του Περσέα. Αν υπήρχε μία μηχανή αναζήτησης, η οποία θα έψαχνε και θα ανακτούσε δεδομένα από το υποσυνείδητό μας, τότε με έκπληξη θα ανακαλύπταμε ότι η πρώτη επαφή μας με το φανταστικό κόσμο των RPGs έλαβε χώρα στο σχολείο. Είναι η ιστορία του ήρωα από το Αργος, Περσέα. Είναι ο κόσμος κάθε ανήσυχου πνεύματος, το οποίο δεν μπορεί να περιοριστεί μέσα σε σύνορα ή όρια. Για το πνεύμα όρια δεν υπάρχουν. Είναι η κλωτσιά που θα δίνατε στον εργοδότη σας, η βουτιά που θα κάνατε από ένα πανύψηλο κτίριο υπολογίζοντας ότι θα πέσετε και θα σωθείτε πάνω στο δίχτυ, το οποίο φαίνεται σαν μια τελεία από το ύψος που βρίσκεστε, είναι το 'Οχι εγώ, ο άλλος' που έλεγε ο αείμνηστος Χορν, είναι το The 4th Coming! Ενα παιχνίδι ρόλων, το οποίο δεν περιορίζεται στους 4 ή 8 παίκτες, όπως τα πασίγνωστα πλέον Diablo και Baltur's Gate. Είναι ένας ολόκληρος κόσμος, ο οποίος παραμένει και εξελίσσεται και μετά το quit που θα αναγκαστείς να κάνεις λόγω έλλειψης ύπνου. Είναι η απάντηση στο αμερικανοκρατούμενο Ultima Online, το οποίο ήταν πρωτοπόρο μεν, αλλά άπιαστο όνειρο γι' αυτούς που δεν είχαν πιστωτική κάρτα και ήθελαν να συμμετάσχουν σε ένα on-line RPG πληρώνοντας τη συνδρομή τους σε ελληνικές δραχμές. Ηταν η κρυφή επιθυμία μου. Ετσι, αμέσως απάντησα στο προσκλητήριο του 'PC Master' για ένα RPG on-line, όπου θα είχα τη δυνατότητα να γνωρίσω παιδιά από όλη την Ελλάδα, τα οποία θα είχαν το ίδιο με εμένα hobby, και να συμμετάσχουμε μαζί σε ένα παιχνίδι ρόλων. Επειδή τα RPGs είναι παιχνίδια ρόλων, υπάρχουν και τα alignments, δηλαδή ο βαθύτερος σκοπός ή μάλλον η ιδέα που κρύβεται πίσω από κάθε πράξη μας. Ετσι, άρχισαν να εμφανίζονται τα guilds. Το Sacred Battalion (Ιερός Λόχος), guild το οποίο εκπροσωπώ ως leader, είναι ο τόπος συνάντησης όλων των Chaotic Good παικτών. Δηλαδή όχι μόνο αυτών που πολεμούν το άδικο και το κακό σε δημόσια μέρη ή ρίχνονται στη μάχη κατά του κακού κάτω από το πρόσταγμα του αρχηγού τους (Lawful Good), αλλά και εκείνων που θα σηκώσουν το σπαθί τους όπου βρουν το άδικο, είτε σε σκοτεινό σοκάκι (όπου δεν πρόκειται να τους δει κανείς) είτε ακόμα και στο πρόσωπο του ίδιου του αρχηγού τους. Είμαι στην ευχάριστη θέση να σε ενημερώσω ότι οποιαδήποτε στιγμή και να μπεις στο παιχνίδι θα βρεις κάποιο μέλος μας μέσα πρόθυμο να σε βοηθήσει. Η διεύθυνση του Web site μας είναι: http://members.tripod.com/sacredbattalion/. Our discipline allows our minds to find the false heart of a man, just as our swords find a beating one!!!!"

Πιστεύω ότι ο Guild Master Krios ήταν περιεκτικότατος και στην κυριολεξία μας μάγεψε με τα γραφόμενά του (αλήθεια, μεγάλε, γιατί δεν γράφεις κανένα βιβλίο;). Σε δύο βδομάδες σάς επιφυλάσσω μία συνέντευξη που θα πέσει σαν βόμβα στον κόσμο του The 4th Coming (αν όλα πάνε καλά).

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

ΣΕΡΦΑΡΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΙΓΚΟΥΙΝΟΥΣ

Οι browsers του Linux



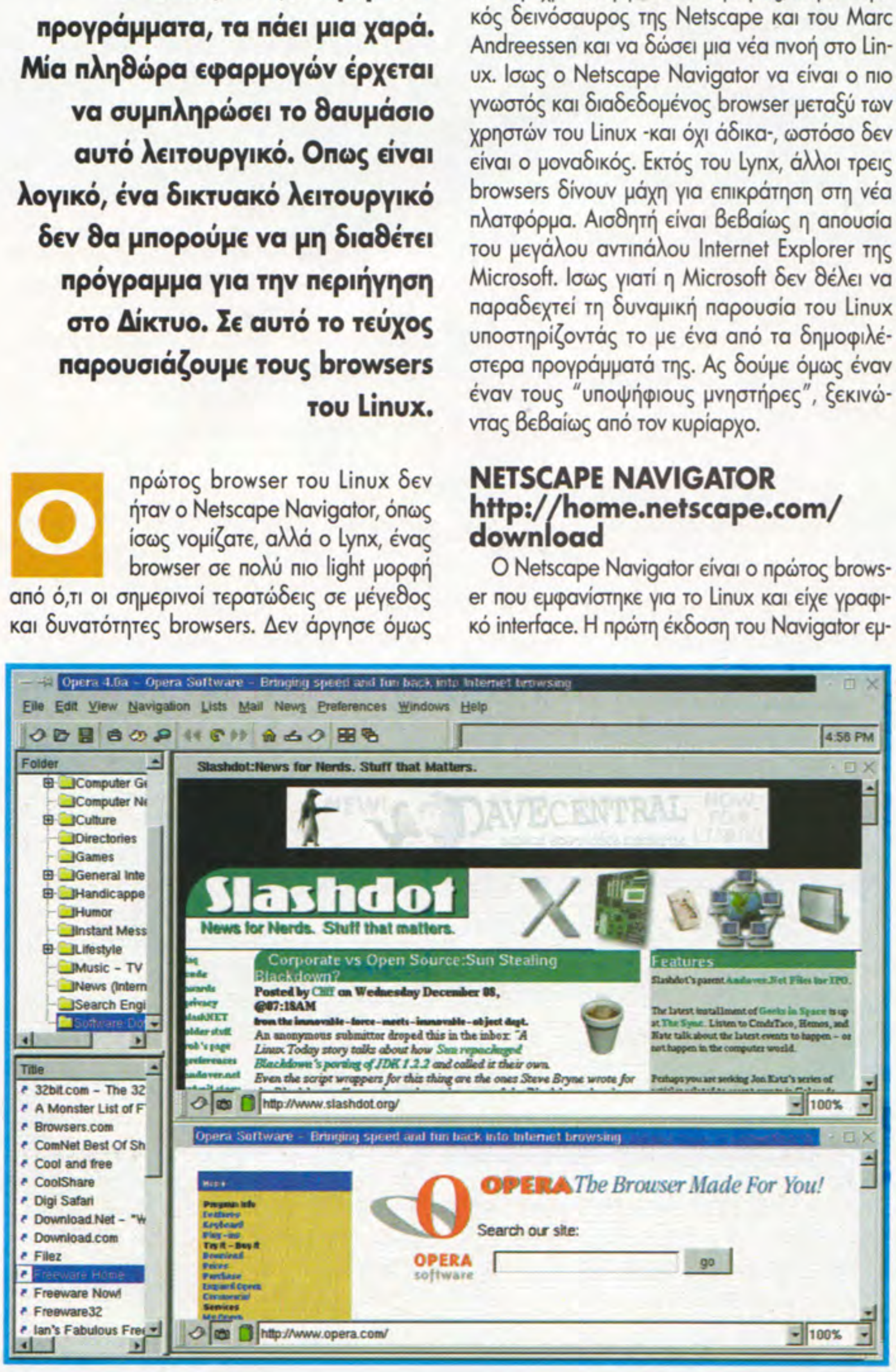
Το Linux, σε ό,τι αφορά τα προγράμματα, τα πάει μια χαρά. Μία πληθώρα εφαρμογών έρχεται να συμπληρώσει το θαυμάσιο αυτό λειτουργικό. Οπως είναι λογικό, ένα δικτυακό λειτουργικό δεν θα μπορούμε να μη διαθέτει πρόγραμμα για την περιήγηση στο Δίκτυο. Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε τους browsers του Linux.

Ο πρώτος browser του Linux δεν ήταν ο Netscape Navigator, όπως ίσως νομίζατε, αλλά ο Lynx, ένας browser σε πολύ πιο light μορφή από ό,τι οι σημερινοί τερατώδεις σε μέγεθος και δυνατότητες browsers. Δεν άργησε όμως πολύ μέχρι να εμφανιστεί ο μικρός, συμπαθητικός δεινόσαυρος της Netscape και του Marc Andreessen και να δώσει μια νέα πνοή στο Linux. Ισως ο Netscape Navigator να είναι ο πιο γνωστός και διαδεδομένος browser μεταξύ των χρηστών του Linux -και όχι άδικα-, ωστόσο δεν είναι ο μοναδικός. Εκτός του Lynx, άλλοι τρεις browsers δίνουν μάχη για επικράτηση στη νέα πλατφόρμα. Αισθητή είναι βεβαίως η απουσία του μεγάλου αντιπάλου Internet Explorer της Microsoft. Ισως γιατί η Microsoft δεν θέλει να παραδεχτεί τη δυναμική παρουσία του Linux υποστηρίζοντάς το με ένα από τα δημοφιλέστερα προγράμματά της. Ας δούμε όμως έναν έναν τους "υποψήφιους μνηστήρες", ξεκινώντας βεβαίως από τον κυρίαρχο.

NETSCAPE NAVIGATOR http://home.netscape.com/download

Ο Netscape Navigator είναι ο πρώτος browser που εμφανίστηκε για το Linux και είχε γραφικό interface. Η πρώτη έκδοση του Navigator εμφανίστηκε σχεδόν αμέσως μετά την ίδρυση της Netscape. Καθώς η Netscape έχει επιτρέψει την ελεύθερη διανομή του προγράμματος, η τελευταία έκδοσή του περιλαμβάνεται στις περισσότερες διανομές του Linux. Ο Netscape Communicator, η ολοκληρωμένη σουίτα της Netscape που περιλαμβάνει εκτός από τον browser έναν e-mail client και έναν news reader, βρίσκεται πλέον στην έκδοση 4.7. Υπάρχει επίσης μία πιο "ελαφριά έκδοση" που περιλαμβάνει μόνο τον Netscape Navigator έκδοσης 4.08. Και οι δύο αυτές μορφές του browser παρέχουν κωδικοποίηση 56-bit, ενώ υπάρχει και έκδοση με κωδικοποίηση στα 128-bit, η οποία όμως είναι διαθέσιμη μόνο στους κατοίκους των ΗΠΑ και του Καναδά. Η εγκατάσταση του browser είναι παιχνιδάκι. Οι επιλογές που έχουμε είναι ουσιαστικά δύο: είτε να κατεβάσουμε και να εγκαταστήσουμε ένα πακέτο .rpm ή .deb, το οποίο είναι το πιο εύκολο, είτε να κατεβάσουμε την έκδοση σε .tar.gz. Σε αυτή την περίπτωση αποσυμπιέζουμε πρώτα το αρχείο σε έναν προσωρινό κατάλογο (tar -xzvf ../onoma_arxeiou.tar.gz). Στη συνέχεια γυρνάμε στο νέο κατάλογο που δημιουργείται από την αποσυμπίεση και διαβάζουμε το αρχείο README.install, το οποίο περιλαμβάνει σημαντικές πληροφορίες για την εγκατάσταση σε περίπτωση που θέλουμε να την κάνουμε μόνοι μας. Επιλέγοντας όμως το script ns-install (./ns-install), το πρόγραμμα αναλαμβάνει να κάνει όλα τα απαραίτητα για την εγκατάσταση του browser. Το script θα μας ρωτήσει πού θα θέλαμε να εγκατασταθούν τα αρχεία του browser, με προτεινόμενο το /opt/netscape. Αλλος πιθανός κατάλογος είναι ο /usr/local/netscape. Συνεπώς, καλό είναι να ελέγξουμε πού βρίσκεται η προηγούμενη εγκατάσταση του Netscape σε περίπτωση αναβάθμισης.

Ανεξάρτητα με τη διαδικασία εγκατάστασης που θα επιλέξουμε (manual ή script), το τελευταίο βήμα πρέπει να γίνει με δικαιώματα χρήστη root. Ωστόσο δεν είναι ενδεδειγμένη η εκτέλεση των προγραμμάτων έχοντας δικαιώματα root, καθώς υπάρχει κίνδυνος να προκληθούν σοβαρά προβλήματα. Γι' αυτό να έχετε υπόψη σας να εκτελέσετε το Netscape την πρώτη φορά ως κανονικός χρήστης.



Μόλις εκτελέσουμε το Netscape για πρώτη

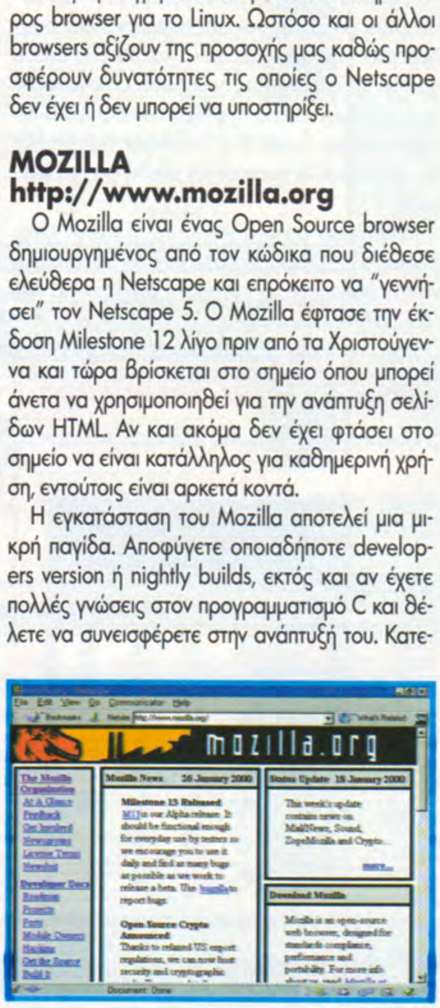
φορά ένα παράθυρο μας ζητά να συμφωνήσουμε με την άδεια χρήσης του προγράμματος. Στη συνέχεια μας ειδοποιεί για τη δημιουργία του προσωπικού μας καταλόγου για χρήση από το πρόγραμμα. Σε αυτό τον κατάλογο το πρόγραμμα αποθηκεύει τα bookmarks, τα cookies, την Cache και κάποια άλλα απαραίτητα αρχεία. Με την πρώτη εκτέλεση παρατηρούμε ότι η έκδοση του Netscape για Linux δεν διαφέρει σε τίποτα από την αντίστοιχη για Windows. Τα menus και οι επιλογές είναι απολύτως ίδιες, όπως και ο e-mail client και ο news reader, γι' αυτό συχνά βλέπουμε πολλούς χρήστες να χρησιμοποιούν τον Netscape και ως e-mail client, αν και υπάρχουν αρκετοί άλλοι. Η Java και η JavaScript υποστηρίζονται από το Netscape, όπως και μια πληθώρα plug-ins. Αδιαμφισβήτητα, όμως, ο αριθμός των υποστηριζόμενων plug-ins στην έκδοση για Linux είναι αρκετά μικρότερος από τον αντίστοιχο των Windows. Ωστόσο τα πιο γνωστά formats υποστηρίζονται από την έκδοση για Linux. Για παράδειγμα, ο Macromedia Flash Player αλλά και ο RealNetworks RealPlayer είναι έτοιμοι για download.

Αυτή τη στιγμή ο Netscape είναι ο πληρέστερος browser για το Linux. Ωστόσο και οι άλλοι browsers αξίζουν της προσοχής μας καθώς προσφέρουν δυνατότητες τις οποίες ο Netscape δεν έχει ή δεν μπορεί να υποστηρίξει.

MOZILLA
http://www.mozilla.org

Ο Mozilla είναι ένας Open Source browser δημιουργημένος από τον κώδικα που διέθεσε ελεύθερα η Netscape και επρόκειτο να "γεννήσει" τον Netscape 5. Ο Mozilla έφτασε την έκδοση Milestone 12 λίγο πριν από τα Χριστούγεννα και τώρα βρίσκεται στο σημείο όπου μπορεί άνετα να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη σελίδων HTML. Αν και ακόμα δεν έχει φτάσει στο σημείο να είναι κατάλληλος για καθημερινή χρήση, εντούτοις είναι αρκετά κοντά.

Η εγκατάσταση του Mozilla αποτελεί μια μικρή παγίδα. Αποφύγετε οποιαδήποτε developers version ή nightly builds, εκτός και αν έχετε πολλές γνώσεις στον προγραμματισμό C και θέλετε να συνεισφέρετε στην ανάπτυξή του. Κατεβάστε την πιο πρόσφατη Milestone release που διατίθεται σε μορφές .rpm, .deb και .tar.gz και προχωρήστε με προσοχή στην εγκατάσταση ακολουθώντας τις οδηγίες. Ο Mozilla Milestone 12 είναι ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα, αν και χρειάζεται ακόμα αρκετή δουλειά. Η μηχανή που αναλαμβάνει να διαβάσει τα HTML κείμενα και να τα εμφανίσει στο παράθυρο του browser είναι πολύ γρήγορη και μπορεί να εμφανίζει τη σελίδα ενώ ακόμα κατεβαίνει, ακόμα και αν δεν γνωρίζει το μέγεθος των εικόνων. Όπως ο Internet Explorer έτσι και ο Mozilla ανανεώνει σε πραγματικό χρόνο τη σελίδα. Καινούρια είναι επίσης μία μπάρα στα αριστερά με την ιδιότητα auto-hide, η οποία περιλαμβάνει μεταξύ άλλων τα bookmarks. Ο Mozilla σαφώς περιλαμβάνει e-mail client, address book και HTML editor, ενώ ο news reader, το IRC chat και η Java ακόμα δεν λειτουργούν. Επίσης, δεν υποστηρίζει προς το παρόν λειτουργίες cut and paste και drag and drop. Αν και δεν ενδείκνυται για καθημερινή χρήση, πολλοί τον χρησιμοποιούν για έλεγχο και debugging στο σχεδιασμό HTML σελίδων. Η επιλογή "View Source" είναι αρκετά πλούσια και περιλαμβάνει χρωματική σύνταξη και φωτεινή ένδειξη των λαθών. Την τελευταία δυνατότητα μάλιστα θα ήθελα πολύ να τη δω στον Internet Explorer και τον Netscape Navigator.



OPERA
http://www.opera.com/linux

Ο Opera αποτελεί μία εναλλακτική πρόταση, ήδη γνωστή στην πλατφόρμα των Windows, η οποία μας έρχεται από τη Νορβηγία. Πρόκειται για δημιούργημα μερικών εργαζομένων της Telenor (ο Νορβηγικός ΟΤΕ), το οποίο "έπιασε" και αποτελεί πλέον εμπορεύσιμο προϊόν. Ο Opera διαφέρει αρκετά στην εμφάνιση αλλά και στη λειτουργία από τους υπόλοιπους browsers. Η σημαντική διαφορά έγκειται στο γεγονός ότι η ίδια εφαρμογή μπορεί να ανοίξει πολλαπλά παράθυρα. Αυτό σημαίνει ότι η μνήμη που καταλαμβάνει το εν λόγω πρόγραμμα είναι η ελάχιστη. Αλλά γενικώς ο Opera δεν αποτελεί αυτό που θα λέγαμε πρόγραμμα - τέρας, όπως ο Netscape. Είναι μικρός σε μέγεθος και κατανάλωση μνήμης browser, χωρίς όμως να υστερεί σημαντικά. Αν και πολλές λειτουργίες, όπως αναγνώριση και επεξεργασία κωδικοποίησης SSL, animated gifs, cookies και frames, απουσιάζουν από την τελευταία έκδοση (4.0 alpha, έκδοση για QT), εντούτοις η μηχανή επεξεργασίας σελίδων HTML (HTML renderer) είναι πολύ γρήγορη, με αποτέλεσμα την ταχεία εμφάνιση των σελίδων, αν και χρειάζεται να γνωρίζει το μέγεθος της εικόνας που κατεβάζει πριν να αρχίσει να εμφανίζει τη σελίδα.

Ο Opera είναι διαθέσιμος μόνο σε μορφή .tar.gz, συνεπώς μετά την αποσυμπίεση σε κάποιον προσωρινό κατάλογο, εκτελούμε το πρόγραμμα με την εντολή ./runnow. Η λειτουργία του διαφέρει αρκετά από αυτήν των άλλων browsers. Έτσι εάν, για παράδειγμα, θέλουμε να ανοίξουμε μια σελίδα, τότε πρώτα πρέπει να ανοίξουμε ένα Remote Window (πατώντας F2 ή από το μενού Navigation επιλέγουμε το Open Remote), στο οποίο θα τυπώσουμε το URL που μας ενδιαφέρει για να μας το εμφανίσει. Παρόμοια με τον Mozilla, ο Opera περιλαμβάνει ένα παράθυρο στα αριστερά, που περιέχει τα bookmarks και μικραίνει καταλαμβάνοντας ελάχιστα pixels στην οθόνη μας.

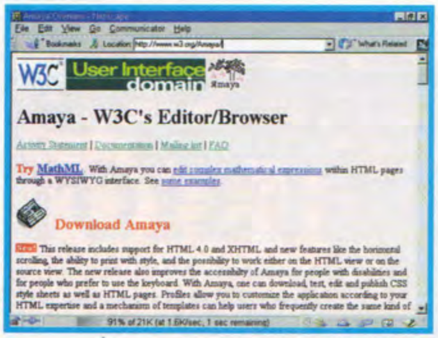


Προς το παρόν, ο Opera χρειάζεται αρκετή δουλειά. Πρώτα απ' όλα πρέπει να καλύψει τα κενά στις λειτουργίες του, το γεγονός όμως ότι είναι μια πολύ ελαφριά εφαρμογή τού δίνει πολλές ελπίδες να γίνει ο αγαπημένος πολλών χρηστών, ειδικά αυτών που δεν διαθέτουν πολύ δυνατά υπολογιστικά συστήματα.

AMAYA
http://www.w3.org/Amaya

Ο Amaya είναι το "παιδί" του World Wide Web Consortium. Είναι ένας Open Source browser που ακολουθεί όλες τις προτάσεις του W3C, εφόσον δημιουργήθηκε ως εργαλείο ελέγχου των προτάσεων του W3C. Υποστηρίζει όλες τις τεχνολογίες, όπως HTML 4.0, XHTML, CSS, ECMAScript (ο αντικαταστάτης της JavaScript της Netscape και της Jscript της Microsoft), αλλά και το νέο πρότυπο MathML (Mathematical Markup Language). Η MathML είναι ένα πρότυπο παρόμοιο με την HTML, το οποίο μας επιτρέπει να εμφανίζουμε μαθηματικούς τύπους, κάτι το οποίο με τους υπάρχοντες τρόπους ήταν απλώς αδύνατο (εκτός από τη χρήση εικόνων).

Ο Amaya διατίθεται σε binary μορφή για Windows 95 και NT, x86 Linux, Sparc Solaris και AIX. Έκδοση για Mac ακόμα δεν υπάρχει. Ένα από τα ευχάριστα σημεία του Amaya είναι ότι εκτός από browser αποτελεί και έναν πολύ καλό WYSIWYG editor, με πολύ δυνατά εργαλεία που επιτρέπουν στον Web developer να δημιουργήσει, αναλύσει και ελέγξει για λάθη σελίδες HTML. Παρέχει επίσης τη δυνατότητα, ενώ βλέ-



πουμε μια σελίδα, να την επεξεργαζόμαστε στο ίδιο παράθυρο. Ο Amaya θα μας ειδοποιήσει ότι το κείμενο έχει αλλάξει προτού φέρει μια νέα σελίδα. Ενα επίσης σημαντικό, ειδικά για τον Web Developer, χαρακτηριστικό του Amaya είναι ότι μας προσφέρει σε δενδροειδή μορφή τη δομή της σελίδας που βλέπουμε. Οι ιδιότητες του Amaya είναι πολλές. Αξίζει να τον δούμε και μόνο για το γεγονός ότι προσφέρει διαφορετικές προβολές της σελίδας HTML που βλέπουμε. Εχουμε λοιπόν το Structured View, που μας δείχνει το layout της σελίδας, το Alternative View, με το οποίο μπορούμε να δούμε τη σελίδα όπως θα την έδειχνε ένας text-only browser, το Links View, που μας δείχνει όλα τα <A HREF> links, καθώς και το κείμενο που αποτελεί το link, το Table of Contents, το οποίο μας εμφανίζει όλα τα tags που χρησιμοποιούνται στη σελίδα, και το Source, που μας δείχνει το πηγαίο κώδικα HTML της σελίδας. Το σημαντικότερο είναι ότι υπάρχει η δυνατότητα να έχουμε όλες αυτές τις προβολές ανοιχτές σε ξεχωριστά παράθυρα, κάνοντας δε κάποια αλλαγή σε οποιαδήποτε προβολή, η ανανέωση γίνεται αυτόματα σε όλες. Επιπρόσθετα η προβολή Structured View επισημαίνει με κόκκινο τα λάθη και τις λανθασμένες χρήσεις των tags. Ο έλεγχος των σελίδων γίνεται από την ίδια μηχανή ελέγχου που χρησιμοποιείται και από το W3C on-line για την επαλήθευση της σωστής χρήσης της HTML στις σελίδες. Αν και έχει τόσο μοναδικές δυνατότητες, ο Amaya δεν προτείνεται για καθημερινή χρήση, επιβάλλεται, όμως, για την κατασκευή και τον έλεγχο των σελίδων μας, αφού αποτελεί ένα μοναδικό εργαλείο. Ενας δοκιμαστικός browser όπως αυτός είναι φυσικό να παρουσιάζει και προβλήματα. Το μοναδικό ίσως πρόβλημα του Amaya είναι τα περιστασιακά crashes, τα οποία όμως δεν θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, γιατί ο Amaya διαθέτει μια μοναδική Auto Restore ιδιότητα. Αφού κρασάρει, θα σας ρωτήσει αν θέλετε να επανέλθει στην τελευταία κατάστασή του, στην οποία επανέρχεται χωρίς την παραμικρή απώλεια!

LYNX

Ο Lynx είναι ο πατροπαράδοτος Unix text-only browser, ο οποίος θα ήταν αμαρτία να λείπει από το Linux. Είναι από τους πιο παλιούς browsers που κυκλοφορούν, με χρόνο ζωής τόσο όσο αυτός του WWW. Αν και πλέον λίγοι τον γνωρίζουν, ο Lynx απαντάται πολύ συχνά σε πανεπιστημιακούς υπολογιστές με Unix τερματικά και δίκτυα που προσφέρουν πατροπαράδοτο Internet, δηλαδή Telnet, Console και elm.

Ο Lynx μπορεί να μην έχει τις φοβερές δυνατότητες των τελευταίας γενιάς browsers, αλλά μπορεί να είναι ένα πολύ καλό εργαλείο για Web developers για τους εξής λόγους: πρώτον, είναι text-only και δεύτερον, δεν αναγνωρίζει κανέναν τύπο αρχείου (εκτός από HTML και text) και τύπο MIME. Ετσι, όταν συναντήσει κάτι άγνωστο, απλώς ρωτά αν επιθυμούμε να το σώσουμε στο δίσκο μας. Αυτό μπορεί να αποδειχθεί σωτήριο στην περίπτωση που θέλουμε να σώσουμε, για παράδειγμα, το CSS αρχείο κάποιας σελίδας από τον Web server στο σκληρό μας. Ενας τελευταίας γενιάς browser θα επέμενε να διαβάζει και να εμφανίζει σωστά το αρχείο αυτό, απαγορεύοντάς μας να το αποθηκεύσουμε στο σκληρό μας.

Αλλη μία, εξίσου σημαντική χρήση του Lynx είναι σε περίπτωση που έχουμε πρόσβαση σε κάποιον υπολογιστή μέσω telnet και θέλουμε να κατεβάσουμε κάποιο αρχείο μέσω Web όχι στον τοπικό υπολογιστή αλλά στον υπολογιστή που έχει τη σύνδεση με το Internet.

Αν και αυτές οι περιπτώσεις είναι αρκετά σπάνιες, ίσως και για τον εξειδικευμένο ή προχωρημένο χρήστη, δεν θα θέλαμε να βρεθούμε σε αυτές χωρίς τον Lynx.

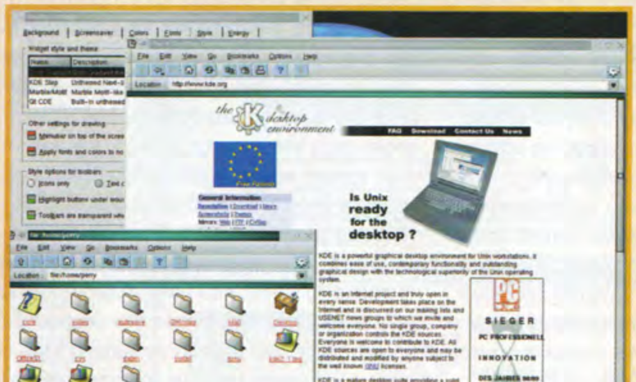
ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

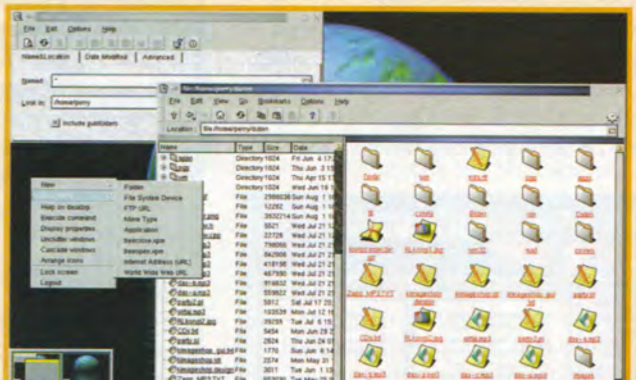
Μέχρι στιγμής καλύτερη επιλογή αποτελεί αδιαμφισβήτητα ο Netscape, μια και είναι πιο ολοκληρωμένος και σταθερός. Ο Lynx θα παραμένει μια καλή επιλογή, εφόσον υπάρχει ακόμα text-based απομακρυσμένη σύνδεση στον Web, και θα αποτελεί πάντα ένα καλό εργαλείο για τους Web developers. Ο Amaya είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα εργαλεία για Web developers, αν και χρειάζεται ακόμα κάποια δουλειά στο interface. Οι Opera και Mozilla έχουν αρκετό δρόμο μπροστά τους, ωστόσο είναι πολλά υποσχόμενοι. Από τη στιγμή που θα μπουν σε παραγωγή και βγουν από το δοκιμαστικό στάδιο θα αποτελέσουν πραγματική απειλή για το Netscape.

Προσωπική επιλογή μας αυτή τη στιγμή είναι σαφώς ο Netscape, ωστόσο δεν θα διστάσουμε να τον αφήσουμε με την πρώτη ευκαιρία για τον Mozilla ή/και τον Opera.

KDE 2.0

Ο νέος KDE (έκδοση 2.0) πρόκειται να βγει μέσα στο χρόνο (ίσως την άνοιξη). Οι αλλαγές πολλές, ειδικά στα στοιχεία του αλλά και στο interface. Παραθέτουμε μερικά screenshots για να πάρετε μια μικρή γεύση.





ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ

Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να μην... καείτε!

Η αλλαγή του τροφοδοτικού είναι μια πολύ λεπτή διαδικασία που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής, καθώς εξαρτώνται από αυτήν η σταθερότητα και η λειτουργία του PC. Στη στήλη μας θα βρείτε αυτό το δεκαπενθήμερο όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να αποφύγετε τους μπελάδες!

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Ένα από τα πιο παρεξηγημένα περιφερειακά σε ένα PC είναι το τροφοδοτικό του. Οι περισσότεροι χρήστες, όταν αγοράζουν καινούριο υπολογιστή, το τελευταίο που κοιτάνε στην επιλογή τους είναι το κουτί και το τροφοδοτικό. Κανείς, ή τουλάχιστον σχεδόν κανείς, δεν δέχεται να δαπανήσει περισσότερα από 15.000 για ένα κουτί. Αν φανταστείτε ότι ένα PC μπορεί να κοστίσει και μισό εκατομμύριο, το ποσό που δαπανάται για το τροφοδοτικό είναι πράγματι μικρό. Πολλές όμως είναι οι φορές που ένας νέος χρήστης αγοράζει ένα πανάκριβο μηχάνημα, για να ανακαλύψει ύστερα από ένα μικρό χρονικό διάστημα ότι το PC επανεκκινεί μόνο του, κολλάει χωρίς λόγο ή ακόμα δεν ανοίγει. Πολλοί είναι οι χρήστες που παραπονιούνται για το γεγονός ότι, συνδέοντας μια καινούρια USB συσκευή, το μηχάνημα δεν μπορεί να την αναγνωρίσει και ότι, όσες φορές το κάνει, η συσκευή δεν μπορεί να λειτουργήσει κανονικά. Τα προαναφερόμενα προβλήματα είναι συνηθισμένα και συμβαίνουν καθημερινά. Σε άλλους λιγότερο, σε άλλους περισσότερο, το θέμα είναι ότι είναι υπαρκτά και λίγοι είναι εκείνοι που μπορούν να τα αντιμετωπίσουν.

Τι φταίει για τα περισσότερα, αν όχι για όλα αυτά τα προβλήματα; Το mainboard λένε μερικοί, οι μνήμες άλλοι, αλλά κανένας το μυαλό δεν πηγαίνει στο τροφοδοτικό. Η πηγή του κακού για τα ανωτέρω προβλήματα συνήθως είναι το τροφοδοτικό και η μοναδική λύση είναι η αλλαγή του. Ωστόσο, δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Το να γίνει αναβάθμιση της κάρτας γραφικών είναι απλό, το να αλλάξει το τροφοδοτικό, όμως, είναι αρκετά δύσκολο. Απαιτείται προσοχή καθ' όλη τη διαδικασία, ώστε να μην προκληθεί αργότερα κάποιο καινούριο πρόβλημα λόγω εσφαλμένης εγκατάστασης.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ

Το πρώτο που κοιτάζουμε κατά τη διαδικασία αλλαγής του τροφοδοτικού είναι τι τροφοδοτικό χρησιμοποιούμε. Οι περισσότεροι νέοι υπολογιστές ακολουθούν τον ATX σχεδιασμό και έτσι τα τροφοδοτικά που χρησιμοποιούν είναι ATX. Παλαιότεροι υπολογιστές διαθέτουν AT τροφοδοτικά. Η διαφορά τους έχει να κάνει περισσότερο με τον τρόπο που συνδέονται με το mainboard, ενώ υπάρχουν και κάποιες άλλες διαφοροποιήσεις που, ωστόσο, δεν είναι αναγκαίο να αναφερθούν. Αφού έχουμε πάρει την απόφαση να αλλάξουμε το προβληματικό τροφοδοτικό, ψάχνουμε στην αγορά για το κατάλληλο μοντέλο που θα ικανοποιήσει τις ανάγκες μας. Πρέπει, ωστόσο, να προετοιμαστούμε ψυχολογικά, καθώς το ποσό που θα ξοδέψουμε είναι πολύ μεγαλύτερο από τις 15.000 που κόστισε ολόκληρο το κουτί. Στον πίνακα φαίνονται μερικοί από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές τροφοδοτικών. Κάποιοι από αυτούς εκπροσωπούνται στην ελληνική αγορά, ενώ κάποιοι άλλοι όχι.

Αφού επιλέξουμε μεταξύ ATX και AT, το δεύτερο βήμα είναι η ισχύς του τροφοδοτικού. Οσο περισσότερη τόσο καλύτερα. Ωστόσο, εδώ χρειάζεται ακόμα

μεγαλύτερη προσοχή, καθώς τα περισσότερα τροφοδοτικά αναφέρουν τη μέγιστη θεωρητική ισχύ, ενώ η πραγματική είναι κατά πολύ χαμηλότερη. Ενα ικανοποιητικό τροφοδοτικό είναι αυτό του οποίου η ισχύς φτάνει τα 300Watt. Με τέτοια ισχύ δύσκολα θα υπάρξει πρόβλημα τροφοδοσίας. Ολα καλά μέχρι εδώ. Τώρα όμως ξεκινούν τα δύσκολα. Πρώτο μέλημα είναι να αποσυνδέσουμε το PC από όλα τα καλώδια και ειδικά από αυτά της τροφοδοσίας. Αν υπάρχει διακόπτης on/off στο τροφοδοτικό, καλό είναι να τον κλείσουμε. Παίρνουμε κάποιο μικρό κατσαβίδι, κατά προτίμηση σταυροκατσάβιδο. Ανοίγουμε το καπάκι το κουτιού, ξεβιδώνοντας τις απαραίτητες βίδες. Πριν να το αφαιρέσουμε, πρέπει να αποσυνδέσουμε όλα τα καλώδια τροφοδοσίας που υπάρχουν συνδεδεμένα στις διάφορες συσκευές, όπως σκληρός δίσκος ή

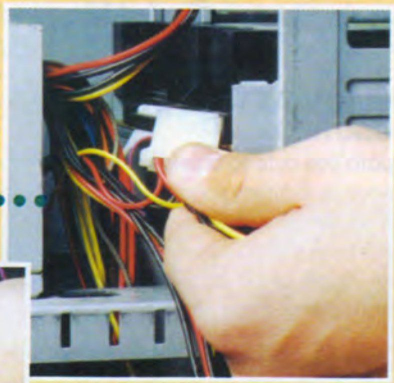
Η ΑΛΛΑΓΗ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟΥ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



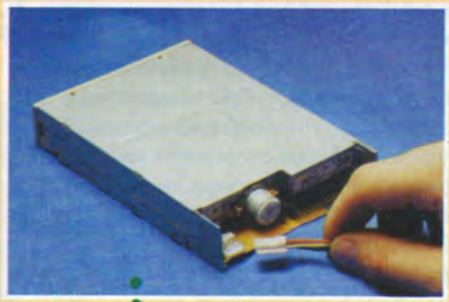
Το πίσω μέρος ενός τυπικού ATX τροφοδοτικού. Διακρίνεται ο διακόπτης on/off καθώς και ένας μικρότερος διακόπτης που εναλλάσσει το ρεύμα από τα 110V στα 220V. Από το συγκεκριμένο τροφοδοτικό έχουμε αφαιρέσει δύο βίδες και παραμένουν άλλες δύο.



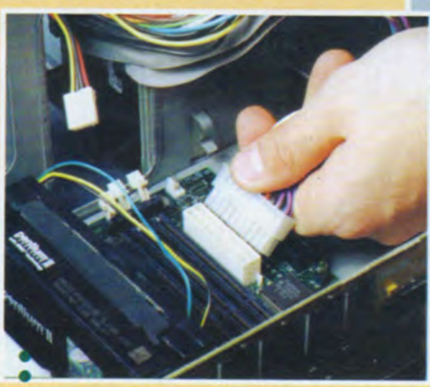
Το τροφοδοτικό αυτό είναι ένα χαμηλού επιπέδου AT, που διαθέτει έξοδο για τροφοδοσία της οθόνης. Τα περισσότερα ATX τροφοδοτικά δεν διαθέτουν τέτοια έξοδο.



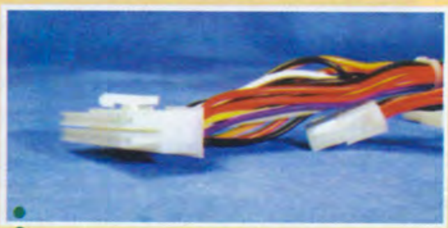
Ξεκινάμε να αφαιρέσουμε το τροφοδοτικό, αποσπώντας τα καλώδιά του από τις συσκευές στις οποίες παρέχει ρεύμα...



Το μικρότερο βύσμα που υπάρχει χρησιμοποιείται για τη σύνδεση με το floppy drive. Αλλες συσκευές που το χρησιμοποιούν υπάρχουν, αλλά είναι λίγες.



..και στη συνέχεια το αποσυνδέουμε από το mainboard.



Προσοχή χρειάζεται η επανασύνδεση του τροφοδοτικού με το mainboard. Στα ATX τροφοδοτικά το καλώδιο που υπάρχει για τη σύνδεση αυτή διαθέτει ένα "πιαστράκι", το οποίο συνδέεται σε μια αντίστοιχη υποδοχή που υπάρχει στο mainboard.



Εχοντας το καινούριο τροφοδοτικό, είμαστε έτοιμοι να το τοποθετήσουμε. Πάνω του υπάρχει ένα χαρτάκι που αναφέρει τις προδιαγραφές που τηρεί.



Τα καλώδια σύνδεσης ενός AT τροφοδοτικού. Το μαύρο καλώδιο αριστερά συνδέεται στο διακόπτη του on/off. Το άλλο σετ από καλώδια είναι τα P8/P9 βύσματα που συνδέονται στο mainboard. Εδώ φαίνεται ξεκάθαρα πώς πρέπει να είναι η συνδεσμολογία. Τα μαύρα καλώδια είναι στο εσωτερικό μέρος των δύο βυσμάτων.



CD-ROM. Αμέσως μετά αφαιρούμε την τροφοδοσία από το mainboard. Εδώ χρειάζεται μεγάλη προσοχή, καθώς συνήθως το καλώδιο που είναι συνδεδεμένο στο mainboard είναι καλά σφηνωμένο και χρειάζεται δύναμη για να φύγει, η οποία ίσως καταστρέψει το mainboard. Ακόμα ένα σημείο που πρέπει να προσέξουμε είναι ο στατικός ηλεκτρισμός. Προτού ακουμπήσουμε κάποιο μέρος του mainboard, προηγουμένως πρέπει να έχουμε αποφορτίσει τον εαυτό μας από το στατικό ηλεκτρισμό, ακουμπώντας κάποιο μέταλλο ή κάποια γείωση.

Αφού έχουμε αφαιρέσει όλα τα καλώδια τροφοδοσίας, είμαστε έτοιμοι να βγάλουμε το τροφοδοτικό. Ελέγχουμε ποιες είναι οι βίδες που το στερεώνουν και τις αφαιρούμε. Προσέχουμε ωστόσο, εφόσον το τροφοδοτικό δεν είναι στερεωμένο σε κάποια βάση, να μην πέσει πάνω σε άλλα, ευαίσθητα εξαρτήματα του υπολογιστή και τους κάνει ζημιά. Το τοποθετούμε στην άκρη και είμαστε έτοιμοι να συνδέσουμε το καινούριο τροφοδοτικό μας.

ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ

Τα βήματα από αυτό το σημείο και μετά πρέπει να γίνουν με ιδιαίτερη προσοχή. Το νέο τροφοδοτικό πρέπει να τοποθετηθεί ακριβώς όπως ήταν το προηγούμενο γιατί μόνο έτσι θα ταιριάξει άμεσα. Το τοποθετούμε και στη συνέχεια το βιδώνουμε όσο πιο σταθερά γίνεται, ώστε να μην τρίζει το κουτί αργότερα λόγω του ανεμιστήρα που υπάρχει μέσα στο τροφοδοτικό. Αφού βιδωθεί, απομένει να τοποθετήσουμε τα καλώδια τροφοδοσίας στις συσκευές που υπάρχουν στο case. Από το τροφοδοτικό φεύγουν τρεις διαφορετικοί τύποι καλωδίων. Ο πρώτος τύπος είναι αυτός που συνδέεται στο σκληρό δίσκο και στα CD-ROMs/DVD-ROMs. Διαθέτει τέσσερα pins και είναι μέτριου μεγέθους. Η τοποθέτησή του γίνεται μόνο από τη μία πλευρά, καθώς όσο και να προσπαθήσει κάποιος να το τοποθετήσει ανάποδα η σύνδεση δεν γίνεται. Ο δεύτερος τύπος καλωδίου διαφοροποιείται σε σχέδιο και συνδεσμολογία. Το άκρο του καλωδίου είναι αρκετά μικρότερο σε μέγεθος, αλλά και αυτό διαθέτει 4 pins. Ο συγκεκριμένος τύπος χρησιμοποιείται για να συνδεθεί στην τροφοδοσία κατά βάση το floppy drive.

Οι προαναφερόμενοι δύο διαφορετικοί τύποι βρίσκονται σε όλα τα τροφοδοτικά. Το τρίτο καλώδιο που υπάρχει διαφοροποιείται ανάλογα με τον τύπο του τροφοδοτικού. Τα ATX τροφοδοτικά διαθέτουν ένα καλώδιο που συνδέεται στο mainboard. Η σύνδεση μπορεί να επιτευχθεί με έναν και μόνο τρόπο. Ωστόσο, για να μη γίνει κάποιο λάθος που θα οδηγήσει στην καταστροφή του συστήματος, το καλώδιο διαθέτει ένα "πιαστράκι", το οποίο πρέπει να τοποθετηθεί στην αντίστοιχη υποδοχή που υπάρχει πάνω στο mainboard. Ετσι, είναι αδύνατο να γίνει λάθος στη σύνδεση.

Τα AT κουτιά διαθέτουν διαφορετικό τρόπο σύνδεσης με το mainboard. Η άκρη του καλωδίου διαθέτει δύο βύσματα, το P8 και P9. Τα συγκεκριμένα βύσματα τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει τρόπος να ξέρεις πώς ακριβώς πρέπει να γίνει η σύνδεση.

Ο κανόνας που ισχύει γι' αυτήν την περίπτωση είναι ότι τα μαύρα καλώδια που υπάρχουν στη μία άκρη κάθε βύσματος πρέπει να βρίσκονται αντίκρυ στο εσωτερικό μέρος των βυσμάτων. Μόνο έτσι μπορεί να γίνει σωστά η τοποθέτηση. Αν μάλιστα γίνει κάποιο λάθος, οι πιθανότητες να καεί το mainboard είναι πολύ μεγάλες. Πρέπει να επισημάνουμε ότι τα AT τροφοδοτικά διαθέτουν ακόμα ένα καλώδιο, που συνδέεται στο διακόπτη για το άνοιγμα και το κλείσιμο του υπολογιστή. Το συγκεκριμένο καλώδιο, στην άκρη του, καταλήγει σε 4 άλλα καλώδια, τα οποία συνδέονται στο διακόπτη. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να τα αφαιρέσουμε από το διακόπτη, γιατί μετά δεν μπορούμε να ξέρουμε πώς πρέπει να τοποθετηθούν. Ο υπογράφων, για να μπορέσει να τα τοποθετήσει σωστά, χρειάστηκε μία ολόκληρη μέρα και έκαψε περίπου 8 ασφάλειες στο σπίτι του. Γι' αυτό προσοχή!

Μόλις ολοκληρωθούν οι συνδέσεις, είμαστε έτοιμοι να ανοίξουμε και να λειτουργήσουμε τον υπολογιστή μας, χωρίς να έχουμε τα προβλήματα που υπήρχαν νωρίτερα. Πάντως, συνιστώ σε όλους όσοι θελήσουν να ακολουθήσουν την προαναφερόμενη διαδικασία, να προσέξουν ιδιαίτερα, για να μην καταστρέψουν το σύστημά τους.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΩΝ

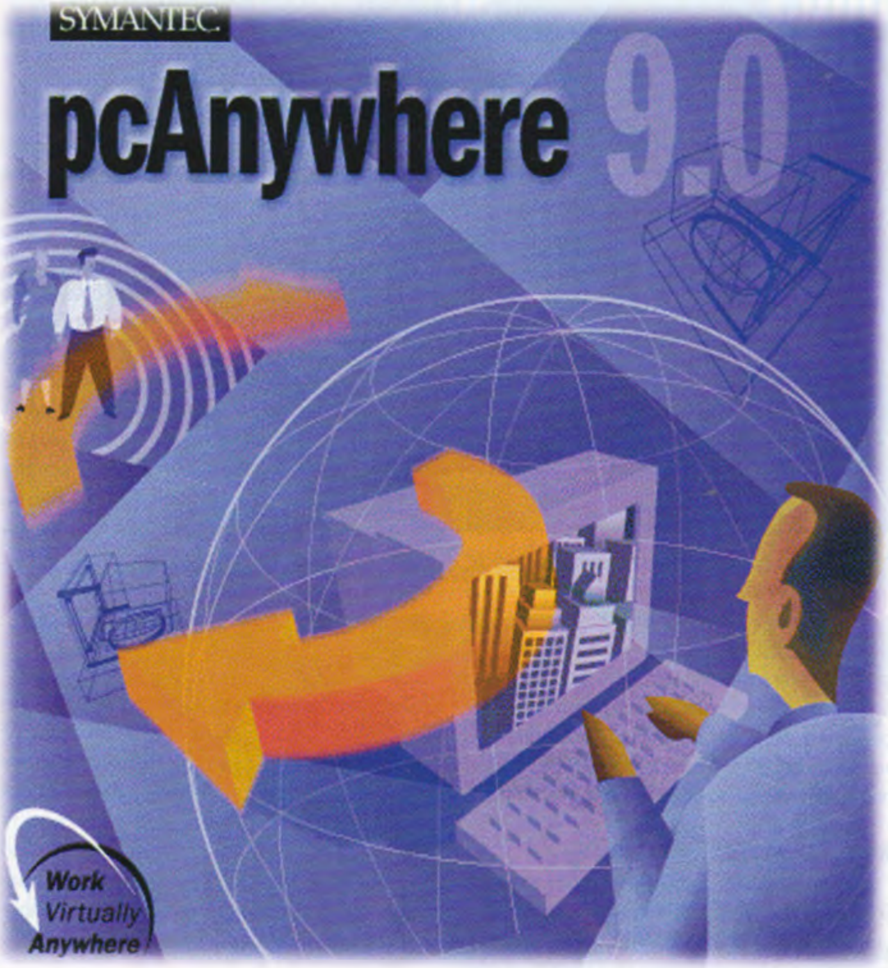
Κατασκευαστής	URL
American Media Systems	http://www.american-media.com/
Antec	http://www.antec-inc.com/
Astec	http://www.astec.com/
Delta Electronics, Inc.	http://www.deltaca.com/
Emacs	http://www.zippyusa.com/pwrsply.htm
Enhance Electronics	http://www.enhanceusa.com/
Enlight Corp.	http://www.enlightcorp.com/index.html
Fong & Industrial	http://www.fkusa.com/
Fortron/Source	http://www.fortron-source.com/
Leadman Electronic	http://www.leadman.com.tw/
NMB Technologies	http://www.nmbtech.com/
PC Power and Cooling	http://www.pcpowercooling.com/
Sea Sonic Electronics	http://www.seasonic.com.tw/
Seventeam	http://www.seventeam.com/
Sparkle Power Inc.	http://www.sparklepower.com/
Super Power	http://www.superpower.to/

SYMANTEC PCANYWHERE 9.0

Πώς το PC σας θα σας ακολουθεί... παντού!

Το pcAnywhere είναι ένα πρόγραμμα το οποίο επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ δύο ή περισσότερων υπολογιστών, είτε αυτοί είναι συνδεδεμένοι σε τοπικό δίκτυο είτε απέχουν χιλιόμετρα ο ένας από τον άλλον. Στο παρόν άρθρο θα σας δείξουμε πώς μπορείτε να κάνετε μία σύνδεση με αυτό το πρόγραμμα και παράλληλα θα σας εξηγήσουμε τις σημαντικότερες λειτουργίες του.

Του Γιάννη Νινιού



Η Symantec με το pcAnywhere μας προσφέρει μία ολοκληρωμένη λύση στην επικοινωνία μεταξύ υπολογιστών, αφού ο υπολογιστής με τον οποίο συνδέεστε "ανοίγει" σε παράθυρο στο desktop σας και τον χειρίζεστε από απόσταση σαν να είστε εκεί.

Οι λειτουργίες που προσφέρει το πρόγραμμα αυτό είναι πολύ χρήσιμες: Έχετε τη δυνατότητα να αντιγράψετε αρχεία στο PC σας από το PC με το οποίο έχετε συνδεθεί και αντίστροφα, να αλλάξετε ή να ρυθμίσετε τα settings του ή ακόμα να εκτελέσετε διάφορα προγράμματα που υπάρχουν σε αυτόν.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι σύνδεσης, όπως σύνδεση μέσω τοπικού δικτύου (με τα πρωτοκόλλα TCP/IP, NetBEUI, IPX - SPX κ.λπ.), σύνδεση μέσω modem και σύνδεση μέσω παράλληλου καλωδίου. Επίσης, σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε συνδυασμούς μεταξύ αυτών των συνδέσεων.

Για να πραγματοποιήσετε μία σύνδεση, θα πρέπει όλα τα PCs να έχουν εγκατεστημένο το pcAnywhere.

BE A HOST PC

Με τη λειτουργία αυτή αφήνετε το PC σας σε stand-by mode, δηλαδή σε κατάσταση αναμονής σύνδεσης με έναν άλλο υπολογιστή - τον καθιστάτε, με άλλες λέξεις, αποδέκτη (host) μιας σύνδεσης.

Η συγκεκριμένη λειτουργία σάς δίνει τρεις επιλογές, τις: direct, modem και network, οι οποίες είναι ήδη φτιαγμένες από τη Symantec και είναι όλες ίδιες μεταξύ τους. Το μόνο που έκανε είναι ότι ονόμασε τα εικονίδια Direct, Modem και Network, για διευκόλυνση του χρήστη. Κάνοντας, λοιπόν, δεξί κλικ σε ένα από αυτά τα εικονίδια και επιλέγοντας Properties, μπορείτε να αλλάξετε τον τρόπο με τον οποίο θα γινόταν η σύνδεση, όπως και να ορίσετε κάποιο password. Με την επιλογή Add Be A Host PC Item σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε από την αρχή μία καινούρια σύνδεση ορίζοντας τρόπο και επίπεδο ασφάλειας.



Επιλέγοντας το File transfer εικονίδιο κατά τη διάρκεια της σύνδεσης με το host PC, εμφανίζεται αυτό το παράθυρο.



Επιλέγοντας έναν κατάλογο (ή αλλιώς folder) προκειμένου να τον αντιγράψετε από το ένα PC στο άλλο, σας ζητείται επιβεβαίωση.

Υπάρχουν πολλές επιλογές που μπορούν να επηρεάσουν τη σύνδεση: Ορίζετε ποιος θα έχει τον έλεγχο του πληκτρολογίου και του ποντικιού, εμποδίζετε τον αποδέκτη να μην κλείσει κατά λάθος τη σύνδεση και, τέλος, δίνετε password.



Το πρόγραμμα σας ενημερώνει για το χρόνο που απομένει για να γίνει η αντιγραφή.

REMOTE CONTROL

Η λειτουργία Remote Control χρησιμοποιείται για να καλέσετε έναν υπολογιστή και να συνδεθείτε με αυτόν έχοντας πλήρη έλεγχο πάνω του. Οπως στο "Be a Host PC", έτσι και εδώ σας δίνονται τέσσερις επιλογές, από τις οποίες οι τρεις είναι ίδιες. Ξεκινώντας από την Add Remote Control Item, δημιουργείτε μία καινούρια σύνδεση. Οταν την επιλέξετε, θα ερωτηθείτε πώς θέλετε να την ονομάσετε, ενώ στη συνέχεια, επιλέγοντας το μέσο με το οποίο επιθυμείτε να γίνει η σύνδεσή σας και την επιλογή Details, ρυθμίζετε τα settings της. Στη συνέχεια σας ζητά το τηλέφωνο (αν η σύνδεση γίνεται μέσω modem) στο οποίο είναι συνδεδεμένο το host PC ή το όνομα που έχει στο δίκτυο (αν γίνεται σύνδεση μέσω τοπικού δικτύου). Τέλος, σας ρωτά εάν θέλετε να αρχίσει η σύνδεση με το που θα τελειώσετε τη δημιουργία της.

FILE TRANSFER

Το File transfer είναι η μεταφορά αρχείων από έναν υπολογιστή σε κάποιον άλλον. Ετσι, λοιπόν, κάνετε μία καινούρια σύνδεση επιλέγοντας το Add File Transfer Item ή διορθώνετε μία από τις ήδη έτοιμες. Υπάρχει και άλλος ένας τρόπος με τον οποίο μπορείτε να κάνετε File transfer: Ενώ είστε συνδεδεμένος με τον αποδέκτη της σύνδεσης, επιλέγετε το εικονίδιο "File transfer", που σας παραπέμπει σε ένα παράθυρο με θέα τα περιεχόμενα και των δύο υπολογιστών. Από εκεί και πέρα, απλά επιλέγετε τα αρχεία ή τα folders που επιθυμείτε και το εικονίδιο Transfer.

BE A GATEWAY

Από ένα πρόγραμμα όπως το pcAnywhere 9.0 δεν θα μπορούσε να λείπει αυτή η λειτουργία, με την οποία μπορείτε να κάνετε "sharing" το modem ενός υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος σε τοπικό δίκτυο. Αν, για παράδειγμα, υπάρχουν πέντε PCs συνδεδεμένα μεταξύ τους με καλώδιο δικτύου και ένα από αυτά έχει συσκευή modem, τότε μέσω του pcAnywhere μπορούν να το μοιράζονται και τα υπόλοιπα.

Για να γίνει εφικτή αυτή η λειτουργία, στους υπόλοιπους τέσσερις υπολογιστές θα πρέπει να βάλετε τη διεύθυνση TCP/IP του υπολογιστή που έχει το modem στο gateway του network neighborhood. Αυτό γίνεται κάνοντας δεξί κλικ στο εν λόγω εικονίδιο, επιλέγοντας Properties, πηγαίνοντας στα Properties της κάρτας δικτύου και, τέλος, διαλέγοντας την καρτέλα Gateway. Σειρά έχει το pcAnywhere. Με δεξί κλικ και επιλέγοντας Properties στο dial in, επιλέγουμε το modem ως συσκευή εξερχομένη και το πρωτόκολλο TCP/IP ως εισερχόμενη, ενώ στο dial out κάνουμε το αντίστροφο.

CHATTING

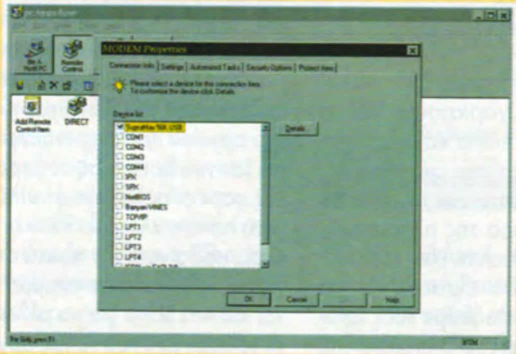
Σημαντικό στοιχείο του pcAnywhere είναι και το chatting. Κατά τη διάρκεια της σύνδεσης με το host PC, σας δίνεται η δυνατότητα να συνομιλήσετε γραπτά με αυτόν που βρίσκεται σε αυτό τον υπολογιστή. Απλώς εσείς, ενώ κάνετε "hosting", επιλέγετε το ανάλογο εικονίδιο από την toolbar, η οποία βρίσκεται στο επάνω μέρος του παραθύρου, και εμφανίζεται το παράθυρο του chatting.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το pcAnywhere είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα και μπορεί να χρησιμεύσει και ως FTP client με την προσθήκη του File transfer. Χρησιμοποιείται από πλήθος απλών χρηστών για να συνδέονται με το PC τους από το σπίτι στο γραφείο, δουλεύοντας έτσι πολύτιμα προγράμματα που έχουν εκεί. Ακόμα χρησιμοποιείται από αρκετούς προγραμματιστές, οι οποίοι μπορούν να παρέχουν στους πελάτες τους υποστήριξη από μακριά. Πρόκειται για ένα πολύ εύχρηστο και απλό πρόγραμμα τόσο στη χρήση του όσο και κατά τη διαδικασία ετοιμασίας μίας σύνδεσης.

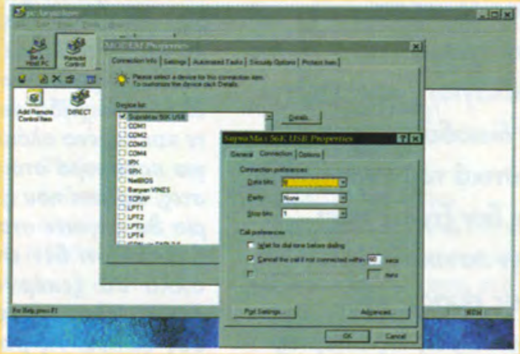
PC

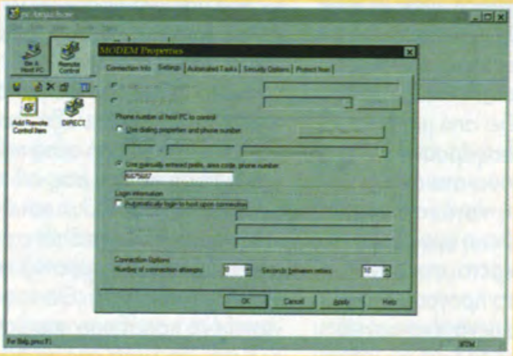
ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ PCANYWHERE



1 Από τα Properties του εικονιδίου Modem στο Remote Control επιλέγετε το modem που έχετε.

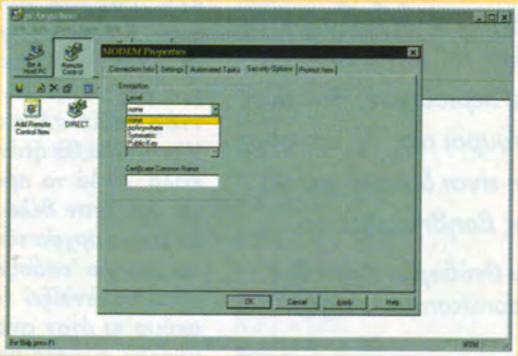
2 Στη συνέχεια επιλέγετε το Details για να ρυθμίσετε τα properties του modem σας.

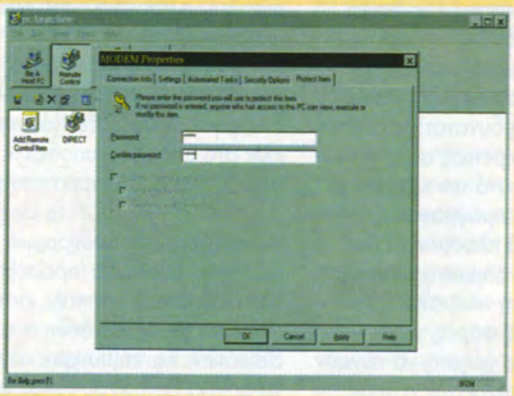




3 Μέσω αυτής της καρτέλας ρυθμίζετε τη σύνδεση που θα κάνετε.

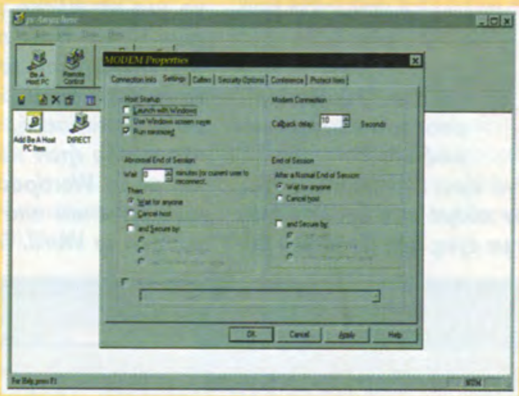
4 Από την καρτέλα Security options επιλέγετε το Encryption level.

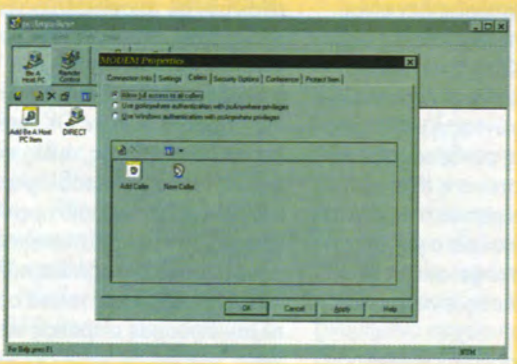




5 Τέλος, από την καρτέλα Protect item ορίζετε ένα password, για να προστατέψετε τη συγκεκριμένη σύνδεση.

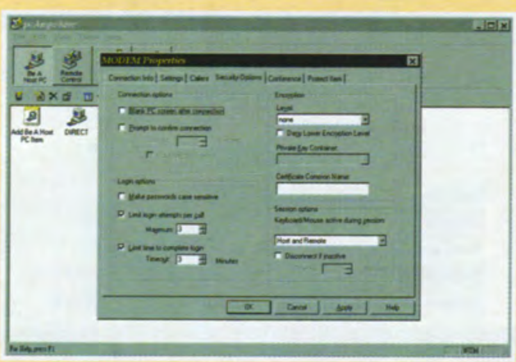
6 Οταν χρειαστεί να είστε εσείς το Host PC, σας δίνονται ορισμένες επιλογές μέσα από τα properties. Ετσι, από την καρτέλα Settings ρυθμίζετε τη σύνδεση...





7 ...ενώ από τη διπλανή καρτέλα, την Callers, ορίζετε το ποσοστό πρόσβασης αυτών που θα συνδεθούν στον υπολογιστή σας.

8 Οπως και στο Remote Access, έτσι και στο Be A Host PC υπάρχουν διάφορες επιλογές ασφάλειας.



How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ FILE ASSOCIATION

Γεια σου "PC Master", είσαι το καλύτερο περιοδικό.

Εγώ είμαι ένας εντελώς νέος στον κόσμο των υπολογιστών και με έχεις ήδη βοηθήσει πάρα πολύ, από το τι υπολογιστή πρέπει να αγοράσω μέχρι το ποια προγράμματα πρέπει να έχω και, φυσικά, ποια είναι τα καλύτερα παιχνίδια. Το CD που έχει το περιοδικό είναι πολύ καλό, αλλά δεν υπάρχει κανένας τρόπος να μην είναι όλα τα παιχνίδια demos; Βάλτε και κανένα ολόκληρο, έτσι, για προσφορά στους αναγνώστες, αφήστε που η κυκλοφορία θα πήγαινε στα ύψη. Οχι δηλαδή ότι δεν είναι ψηλά, αλλά θα ξεπέρναγε κάθε όριο!!! Τέλος πάντων, αρκετά σας ζάλισα. Ας ρωτήσω, λοιπόν, και εγώ αυτό για το οποίο βασικά σας γράφω: Κάθε φορά που θέλω να ανοίξω ένα αρχείο κειμένου, κάνοντας διπλό κλικ ανοίγει το Word. Ολα θα ήταν ωραία και καλά, αλλά το πρόβλημα είναι ότι, όταν θέλω να δω πολύ μικρά αρχεία τύπου .txt, είναι μεγάλο 'σπάσιμο' να περιμένω να ανοίξει το Word ή, ακόμα κι όταν ανοίξει, να το κρατάω ανοικτό μόνο και μόνο για να βλέπω μικρά αρχεία. Παλιά, όταν πρωτοπήρα τον υπολογιστή, τουλάχιστον τα αρχεία τύπου txt άνοιγαν με το Notepad ή, στην περίπτωση που ήταν κάπως μεγάλα, με το Wordpad. Ξαφνικά κάτι έγινε και από τότε ανοίγουν με το Word. Τι μπορώ να κάνω για αυτό; Πείτε μου, σας παρακαλώ, γιατί μου έχουν σπάσει τα νεύρα.

Ο φανατικός αναγνώστης σας,
Κάρολος Μίσιος



✔ Φίλε μας Κάρολε,
Σε ευχαριστούμε για τα θερμά σου λόγια και χαιρόμαστε που υπήρξαμε μια τόσο πολύτιμη βοήθεια για την είσοδό σου στο χώρο της πληροφορικής. Εμείς είμαστε εδώ και ελπίζουμε ότι θα είμαστε πάντα εδώ, για να βοηθάμε τους αναγνώστες μας σε οποιοδήποτε πρόβλημά τους ή απορία τους με τους υπολογιστές.

Το προβληματάκι, που σίγουρα είναι αρκετά εκνευριστικό, έχει προκληθεί από μια δυνατότητα που προσφέρουν τα Windows και ακούει στο όνομα file association ή, κατά το ελληνικότερο, σύνδεση αρχείων, η οποία αναφέρεται στη σύνδεση αρχείων με τα προγράμματα. Πιο συγκεκριμένα, ένα αρχείο θεωρείται συνδεδεμένο με ένα πρόγραμμα όταν με το διπλό κλικ στο εικονίδιο του αρχείου τα Windows ανοίγουν το αρχείο μέσω του προγράμματος αυτού. Καλή δυνατότητα σίγουρα και εξυπηρετική, αλλά δυστυχώς σε αυτό τον κόσμο δεν είναι όλα τα πράγματα όμορφα και αγγελικά πλασμένα. Ετσι, μερικά προγράμματα κατά την εγκατάστασή τους αναλαμβάνουν μερικές φορές, χωρίς να ρωτήσουν το χρήστη, να κάνουν ορισμένες συνδέσεις που σε πολλές περιπτώσεις δεν είναι ούτε ελάχιστα επιθυμητές από το χρήστη. Κάτι τέτοιο πρέπει να συνέβη και στην περίπτωσή σου, καταργώντας ή μετατρέποντας κάποιες συνδέσεις. Ο τρόπος που προτείνει η Microsoft, και είναι θεωρητικά ο σωστός για να επαναφέρει ο χρήστης ή και να μετατρέψει ακόμη τις συνδέσεις αυτές, είναι ο ακόλουθος:

Από οποιοδήποτε παράθυρο επιλέγετε το pull down μενού View και από αυτό την επιλογή Options. Στα φύλλα που εμφανίζονται επιλέγετε File Types, και κάπου εδώ αρχίζει... το μπέρδεμα! Βρίσκεστε σε ένα παράθυρο που είναι οτιδήποτε άλλο εκτός από φιλικό. Πρώτα επιλέγετε από τη λίστα τον τύπο του αρχείου που σας ενδιαφέρει (αν τον βρείτε, αφού μερικές φορές "παίζει κρυφτούλι"), μετά κάνετε κλικ στο Edit και εκεί... παθαίνετε την πλάκα σας! Τελικά, ίσως αυτό το κομμάτι είναι ιδανικό μόνο για να αλλάξετε το εικονίδιο του τύπου αρχείων που σας ενδιαφέρει (πάλι καλά!). Μην απελπίζεστε, όμως. Το "PC Master" έχει να σας προτείνει έναν πολύ πιο απλό τρόπο (ευτυχώς). Επιλέξτε, λοιπόν, ένα αρχείο από αυτά που έχουν τον τύπο που σας ενδιαφέρει, κάνετε δεξί κλικ πατώντας ταυτόχρονα το Shift και από το μενού που εμφανίζεται επιλέξτε Open With. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που θα περιέχει μια λίστα από τα περισσότερα προγράμματα που υπάρχουν στον υπολογιστή σας. Αλλά ακόμη κι αν αυτό που θέλετε δεν υπάρχει στη λίστα, μην απελπίζεστε. Κάνετε κλικ στο Other και υποδείξτε ακριβώς το πρόγραμμα που επιθυμείτε. Δίνοντας ΟΚ το αρχείο θα ανοίξει με το πρόγραμμα που έχετε υποδείξει (προσέξτε τα πειράματα !). Αν, πάλι, είστε σίγουροι για τη σύνδεση που θα κάνετε και επιθυμείτε πάντα τα αρχεία αυτού του τύπου να ανοίγουν με το συγκεκριμένο πρόγραμμα, απλά τσεκάρετε την επιλογή "Always use this program to open this type of file", προτού δώσετε ΟΚ. Απλό δεν ήταν; Δυστυχώς, όμως, και αυτό είναι κάπως προβληματικό, γιατί μπορεί κάποιο πρόγραμμα που θα εγκαταστήσετε αργότερα να αλλάξει και πάλι τις συνδέσεις. Ισως τελικά ο πλέον σίγουρος ο τρόπος να είναι ο "χειροκίνητος". Παρακο-

λουθήστε το παράδειγμα και θα καταλάβετε:

Ανοίγετε σε ένα παράθυρο το folder των Windows. Βρίσκετε ένα folder με το όνομα Send To και το ανοίγετε και αυτό. Τώρα ανοίγετε π.χ. το folder του Photoshop, βρίσκετε το εκτελέσιμο αρχείο Photoshp.exe, το μεταφέρετε με δεξί κλικ στο folder Send To και επιλέγετε Create Shortcut. Μέσα στο Send To θα δημιουργηθεί ένα εικονίδιο με το όνομα "Shortcut to Photoshp.exe"'. Κλείνετε τα παράθυρα που έχετε ανοίξει και επιλέγετε ένα αρχείο τύπου .bmp. Κάνετε δεξί κλικ και μεταβαίνετε στην επιλογή Send To. Ως διά μαγείας, βλέπετε να εμφανίζεται κάτω από το "3.5 Floppy (A)" η επιλογή "Shortcut to Photoshp.exe". Κάνοντας κλικ σε αυτή, εκκινεί το Photoshop και αμέσως μετά ανοίγει το αρχείο που επιλέξατε μέσα στο Photoshop! Συγκεκριμένα για εσένα, φίλε μας Κάρολε, η λύση είναι να κάνεις ένα τέτοιο shortcut με το Notepad.exe ή το Wordpad.exe. Το Notepad.exe θα το βρεις στο folder των Windows και το Wordpad.exe στο folder Program Files\Accessories.

SORTING ΣΕ TURBO PASCAL

Αγαπητό περιοδικό, θα ήθελα να σε απασχολήσω με ένα πρόβλημα που έχω. Εχω έναν 486 DX4/100MHz με 8MB RAM. Προγραμματίζω σε Turbo Pascal και θέλω να ταξινομήσω περίπου 50.000 records του τύπου:

SortRec = Record Ref: LongInt; {*αριθμός record*}

Key: PString; {*κλειδί για ταξινόμηση*}

Το πρόβλημα είναι ότι ο τύπος TCollection δέχεται μόνο 16.380 items, ενώ δοκιμάζοντας το παλιό Database Toolbox της Borland, αυτό μου δίνει General Protection Fault στην Protected mode που με ενδιαφέρει. Θα ήθελα να μου δώσεις, αν μπορείς, μία σχετική ρουτίνα.

Ευχαριστώ,
Κώστας Αλεβιζάτος



✔ Οταν τα δεδομένα που θέλουμε να ταξινομήσουμε δεν χωράνε στη μνήμη, καταφεύγουμε σε μεθόδους "εξωτερικής ταξινόμησης", όπως αποκαλούνται, δηλαδή μεθόδους όπου η ταξινόμηση γίνεται με τη βοήθεια αρχείων στο δίσκο. Η πιο απλή και ιδιαίτερα αποδοτική από άποψη ταχύτητας εκτέλεσης μέθοδος που μπορείς να εφαρμόσεις είναι η εξής:

- Φορτώνεις στη μνήμη όσες εγγραφές μπορεί να χωρέσει ένα αντικείμενο τύπου TCollection. Χρησιμοποιείς τη μέθοδο ταξινόμησης που προσφέρει η κλάση TCollection για να τις ταξινομήσεις και γράφεις τα ταξινομημένα αποτελέσματα σε ένα αρχείο.
- Επαναλαμβάνεις τη διαδικασία του προηγούμενου βήματος μέχρι να εξαντληθούν οι εγγραφές από το αρχικό αρχείο.
- Εφαρμόζεις μία διαδικασία συγχωνευτικής ταξινόμησης (merge sort) για να παραγάγεις από τα ν ταξινομημένα αρχεία που δημιουργήθηκαν (καθένα από τα οποία περιέχει ένα τμήμα των εγγραφών) μόνο ένα ταξινομημένο αρχείο που περιέχει όλες τις εγγραφές. Ενα υπόδειγμα διαδικασίας συγχωνευτικής ταξινόμησης φαίνεται στη λίστα που ακολουθεί.

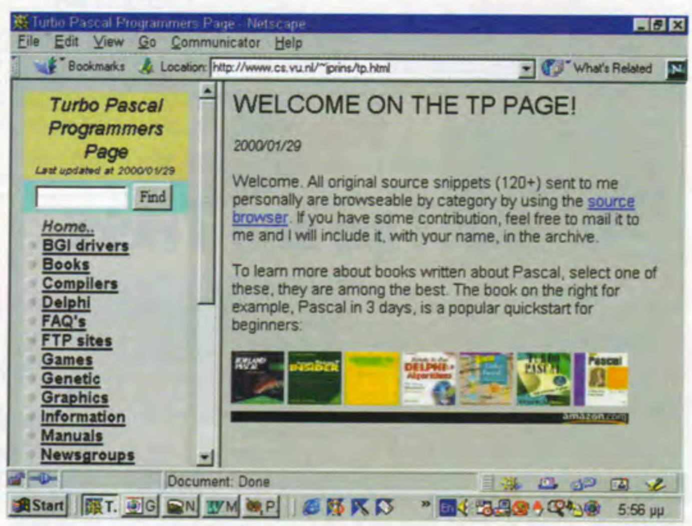
```
{*** Αρχείο
MERGESOR.PAS
***}

{Υπόδειγμα
διαδικασίας
συγχωνευτικής
ταξινόμησης. Η διαδικασία
διαβάζει εγγραφές από δύο
ταξινομημένα αρχεία και παράγει
ένα τρίτο, το οποίο είναι
ταξινομημένο και περιέχει το
άθροισμα των εγγραφών των δύο
αρχείων εισόδου.}

Procedure MergeSort(InFileName1,
  InFileName2, OutFileName:
  String);
Var
Item1, Item2: Item;
EOF1, EOF2: Boolean;
InFile1, InFile2, OutFile: File Of Item;
Begin
{Ανοιγμα των αρχείων}
Assign(InFile1, InFileName1);
Reset(InFile1);
Assign(InFile2, InFileName2);
Reset(InFile2);
Assign(OutFile, OutFileName);
Rewrite(OutFile);
{Διάβασμα των αρχικών εγγραφών}
If (EoF(InFile1)) Then
EOF1 := TRUE
Else
Read(InFile1, Item1);
If (EoF(InFile2)) Then
EOF2 := TRUE
Else
Read(InFile2, Item2);

While ((Not(EOF1)) And
  (Not(EOF2))) Do
Begin
{Εγγραφή της "μικρότερης"
  εγγραφής στο αρχείο εξόδου και
  διάβασμα της επόμενης εγγραφής
  από το αντίστοιχο αρχείο, αν δεν
  έχουμε φτάσει στο τέλος του.}
If (Item1.Key <= Item2.Key) Then
Begin
Write(Outfile, Item1);
If (Eof(InFile1)) Then
EOF1 := TRUE
Else
Read(InFile1, Item1);
End
Else
Begin
Write(OutFile, Item2);
If (EoF(InFile2)) Then
EOF2 := TRUE
Else
Read(InFile2, Item2);
End;
End;

{Αν έχουμε εξαντλήσει το αρχείο
  InFile1, τότε γράφουμε στο αρχείο
  εξόδου όλες τις εγγραφές του
  αρχείου InFile2 που δεν έχουμε
  ήδη επεξεργαστεί.}
```



```
If((EOF1) And (Not(EOF2))) Then
Begin
Write(OutFile, Item2);
While (Not(EoF(InFile2))) Do
Begin
Read(InFile2, Item2);
Write(OutFile, Item2);
End
End;

{Αν έχουμε εξαντλήσει το αρχείο
  InFile2, τότε γράφουμε στο αρχείο
  εξόδου όλες τις εγγραφές του
  αρχείου InFile1 που δεν έχουμε
  ήδη επεξεργαστεί.}

If((EOF2) And (Not(EOF1))) Then
Begin
Write(OutFile, Item1);
While (Not(EoF(InFile1))) Do
Begin
Read(InFile1, Item1);
Write(OutFile, Item1);
End
End;

{Κλείσιμο του αρχείου}
Close(OutFile);
Close(InFile1);
Close(InFile2);
End;
```

Στην ανωτέρω διαδικασία, Item είναι ο τύπος της εγγραφής που θέλεις να ταξινομήσεις. Στο σημείο αυτό χρειάζεται προσοχή, γιατί οι δείκτες (pointers) δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις διαδικασίες εξωτερικής ταξινόμησης και ο τύπος SortRec που αναφέρεις έχει ένα πεδίο (Key) τύπου δείκτη (PString είναι στην ουσία δείκτης σε συμβολοσειρά). Προκειμένου να λειτουργήσει σωστά η διαδικασία εξωτερικής ταξινόμησης, πρέπει η εγγραφή να περιέχει την τιμή της συμβολοσειράς και όχι έναν δείκτη προς αυτή.

VISUAL BASIC ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα τη συμβουλή σου σε ένα πρόγραμμα που επιχειρώ να φτιάξω σε Visual Basic 3.0. Αυτό που θα ήθελα να μάθω είναι:

α) Θα ήθελα να μου υποδείξεις πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα πλήκτρο (command button) με την ένδειξη Next, το οποίο πατώντας το να αναιρεί:

1. όλες τις εντολές όλων των πλήκτρων και

2. ορισμένες εντολές, με τη δυνατότητα να μπορώ να γράψω νέες εντολές για τα ίδια πλήκτρα.

β) Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα πλήκτρο (command button), το οποίο πατώντας το να ακούγεται κάποιο συγκεκριμένο .wav αρχείο;

γ) Ποια εντολή είναι ανάλογη της Delay (GW-Basic) στη Visual Basic (θέλω να κρατάει η καθυστέρηση δευτερόλεπτα);

Ελπίζω σε γρήγορη δημοσίευση,

Κώστας Αναπλιώτης

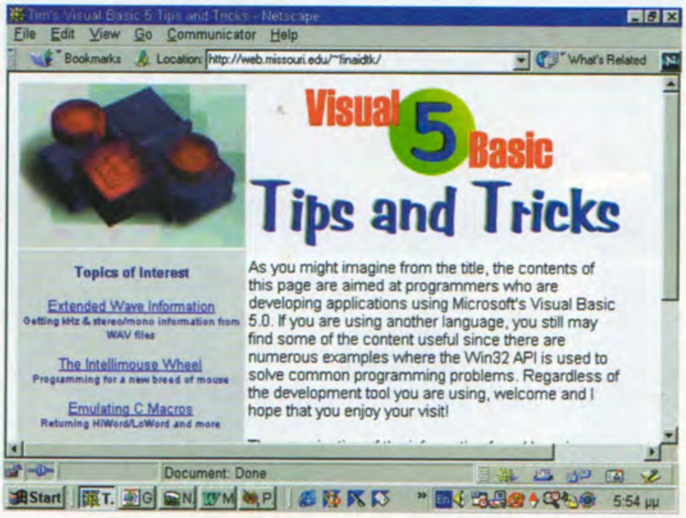
✔ Αγαπητέ φίλε,

α) Φοβάμαι ότι δεν είναι εξαιρετικά σαφές τι εννοείς ρωτώντας τι σημαίνει η "αναίρεση εντολής άλλου πλήκτρου" και τι είδους είναι οι εντολές που θέλεις να αναιρεθούν. Τι εννοείς με το "γράφω νέες εντολές για τα ίδια πλήκτρα"; Οι εντολές που αντιστοιχούν σε ένα πλήκτρο δίνονται κατά τη συγγραφή του προγράμματος.

β) Ο απλούστερος τρόπος είναι να δημιουργήσεις ένα συνηθισμένο πλήκτρο εντολής (command button), στη διαδικασία κλικ του οποίου θα εισαγάγεις την εντολή
SHELL "MPLAYER /PLAY /CLOSE C:\WINDOWS\TADA.WAV"
(στη θέση του C:\WINDOWS\TADA.WAV θέτεις βέβαια το αρχείο της αρεσκείας σου). Η εντολή αυτή καλεί την εφαρμογή Media Player, η οποία συμπεριλαμβάνεται στην εγκατάσταση των Windows, ζητώντας της να παίξει το προσδιοριζόμενο αρχείο και στη συνέχεια να κλείσει.

γ) Εντολή αντίστοιχη της Delay δεν υπάρχει στη Visual Basic. Για τη δημιουργία καθυστέρησης πρέπει να χρησιμοποιηθεί η συνάρτηση Timer, η οποία επιστρέφει τον αριθμό δευτερολέπτων που έχουν περάσει από τα μεσάνυχτα ως τη στιγμή που κλήθηκε η συνάρτηση. Ένα παράδειγμα χρήσης της συνάρτησης Timer για δημιουργία καθυστέρησης φαίνεται στο απόσπασμα αρχείου που ακολουθεί:

```
PauseTime = 2 ' Αναμονή για
  PauseTime δευτερόλεπτα
Start = Timer ' Διαβάζουμε την
  τρέχουσα ώρα
' Επανάληψη ενόσω δεν έχει περάσει
  το χρονικό διάστημα
Do While Timer < Start + PauseTime
' Στο μεταξύ, επιτρέπουμε στο
  λειτουργικό σύστημα να
  επεξεργαστεί συμβάντα όπως
  πατήματα κουμπιών του ποντικιού
  ή πατήματα πλήκτρων καλώντας τη
  συνάρτηση DoEvents.
DoEvents
Loop
```



ΤΙ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΩ

Αγαπητό "PC Master", Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να σου πω συγχαρητήρια για την πολύ καλή ύλη του περιοδικού. Πριν από λίγο καιρό αποφάσισα να ασχοληθώ με προγραμματισμό. Θα ήθελα να σε ρωτήσω με ποια γλώσσα μού προτείνεις να ασχοληθώ, προκειμένου να φτιάξω έναν file manager σαν το XTree Pro. Θα με βοηθούσες πολύ, αν μου πρότεινες ένα καλό βιβλίο για αυτή.

Ευχαριστώ,

Παντελής Μάρκου

✔ Ίσως η πιο ενδεδειγμένη γλώσσα για το είδος της εφαρμογής που περιγράφεις είναι η Visual Basic, καθώς σου επιτρέπει να μην ασχοληθείς ιδιαίτερα με τον τρόπο υλοποίησης της διασύνδεσης με το χρήστη (μενού, πλήκτρα εντολών κ.λπ.), ενώ επίσης διαθέτει αρκετά πλούσια βιβλιοθήκη από αντικείμενα που θα χρειαστείς, όπως πλαίσια λίστας αρχείων και δενδροειδείς δομές για αναπαράσταση των καταλόγων. Τέλος, η Visual Basic είναι πολύ πιο απλή ως γλώσσα από άλλες γλώσσες με παρόμοιες δυνατότητες, π.χ. τη Visual C++.

Βιβλία για τη Visual Basic κυκλοφορούν πολλά και αρκεί να επισκεφθείς ένα σχετικό βιβλιοπωλείο για να διαλέξεις. PC

2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

Διαβάστε στο τεύχος Φεβρουαρίου



ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

- *Δέκα **DVD-ROM**, δύο **DVD-RAM**, δύο ολοκληρωμένα kits και οι σημαντικότεροι software DVD players συμμετέχουν στο παρόν συγκριτικό.*

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΛΕΞΙΚΑ

- *Αρκετές και ποικίλες είναι οι προτάσεις της ελληνικής αγοράς στην κατηγορία των ηλεκτρονικών λεξικών.*

E-PLANET!

- ΕΝΑΣ ΠΛΗΡΗΣ ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ...

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΩΝΤΑΣ ΤΟ STATE-OF-THE-ART PC

- *Γνωρίστε το ανώτερο τεχνολογικά PC που μπορεί να κατασκευαστεί με την υπάρχουσα τεχνολογία.*



CD-ROM 1

WINDOWS 2000

- *Τρεις παρουσιάσεις βίντεο*
- *Γνωρίστε τα νέα χαρακτηριστικά!*
- *15 πρωτότυπα & χρήσιμα προγράμματα*



CD-ROM 2

101 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ INTERNET

- *Searchbots, Download Managers, Bookmark Utilities, Browsers, Mail, Phone - Fax - Video, Games, Various*

ΕΝΘΕΤΟ

WINDOWS 2000 PROFESSIONAL

Γευτείτε το μέλλον των λειτουργικών

ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

Η Ελλάδα στο Internet: Παρόν και μέλλον...

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΝΑΣ... ΦΙΛΟΣΟΦΟΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΕΙ

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας κάτοχος Η/Υ που γράφω όχι για να πω το πόσο καλό είσαι, αυτό άλλωστε επιβεβαιώνεται από τη μηνιαία συνδρομή μου, που στο εξής γίνεται δεκαπενθήμερη (κλαψ!), αλλά για να αναφέρω κάποια πράγματα τα οποία ξέρω πως δεν θα καταλήξουν στον κάδο ανακύκλωσης (η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία), παρακινούμενος από τα δρώμενα στον τομέα της πληροφορικής.

1ον: Σχετικά με την πειρατεία, όλοι έχουμε υποκύψει στον πειρασμό να αγοράσουμε κάτι πειρατικό, τώρα το ποιος αγόρασε είναι άλλο θέμα. Σωστά βρίσκω τα περισσότερα από τα επιχειρήματα που λέγονται και από τη μια πλευρά αλλά και από την άλλη. Εγώ προσωπικά δεν θα αποκαλύψω σε ποια κατηγορία από τις δύο ανήκω, γιατί έτσι χάνεται ένα μέρος της αντικειμενικότητάς μου. Ομως, βλέπω ένα λάθος από την πλευρά των πειρατών. Κατανοώ το γεγονός ότι μερικοί είστε πειρατές, αλλά δεν χρειάζεται να το διατυμπανίζετε κιόλας. Μην ξεχνάτε ότι δεν έχει θεσπιστεί ακόμα νόμος που να κάνει την πειρατεία νόμιμη. Ομως και η άλλη πλευρά έχει κάποιες λανθασμένες απόψεις, κατά τη γνώμη μου, επί του θέματος. Πόσες φορές σας ζητήθηκε να κάνετε μια εργασία με ένα καλό και καινούριο προγραμματάκι, όμως δεν μπορούσατε να αγοράσετε το πρωτότυπο, διότι δεν είχατε τα απαιτούμενα χρήματα και έτσι καταφύγατε στην εύκολη, αλλά και φθηνή λύση της αντιγραφής; Ειδικά οι πρωτοετείς θα με καταλάβουν.

2ον: Δεν έχω καταλάβει αυτή τη μάχη μεταξύ Linuxάδων και Windowsάδων. Κονταροχτυπιέστε λες και πρόκειται να έχετε κέρδος από την όλη υπόθεση. Δεν λέω, καλό είναι να έχουμε όλοι μια άποψη επί του θέματος, όμως, σε μερικές περιπτώσεις ξεπερνάμε τα όρια. Και στο κάτω κάτω, ας είμαστε ρεαλιστές. Ο,τι και να γίνει, όποιος και να υπερισχύσει, αυτός που θα βγάλει λεφτά δεν θα είναι κανείς άλλος από τις εταιρίες. Γι' αυτό φροντίστε να βρούμε μια λύση επί του θέματος, να ενωθούμε όλοι οι χρήστες και να απαιτήσουμε καλύτερη μεταχείριση, διότι είδαμε όλοι, και θα βλέπουμε συνεχώς αν δεν διορθωθεί η κατάσταση, τι ασχετοσύνη και εκμετάλλευση μας περιβάλλει. Ακόμα και οι πιο εξειδικευμένες εταιρίες είναι άσχετες ή συμφεροντολογούν.

3ον: Επίσης, δεν έχω καταλάβει τη διαμάχη μεταξύ των χρηστών για τις κατηγορίες των παιχνιδιών. Πέρασαν οι εποχές που όλοι οι χρήστες, αν και πολύ λιγότεροι, ήμαστε συσπειρωμένοι και καλύπταμε ο ένας τον άλλον. Συνετό θα ήταν να ξαναγυρίσουμε σε εκείνη την εποχή για τους λόγους που αναφέρω στο δεύτερο θέμα.

ΥΓ. 1: Ευχαριστώ για την τυχόν δημοσίευση (πάντα αισιόδοξος).

ΥΓ. 2: Ελπίζω να δημοσιευθεί, διότι περιέχει κάτι σπάνιο από μέσα. ΦΙΛΟΣΟΦΗΜΕΝΕΣ ΑΠΟΨΕΙΣ.

ΥΓ. 3: Hail to all my friends.

ΥΓ. 4: Hail to Jane Jensen & Gabriel Series.

ΥΓ. 5: Raise the first of the metal child, Metal up your ass, Up the irons και όλα τα συναφή.

VEGA

Αγαπητέ Vega,
Θα μου επιτρέψεις να επισημάνω τη διαφωνία μας στη λογική που προσπαθείς να περάσεις σε ένα σημείο της επιστολής σου, η οποία συνοψίζεται στο "εντάξει, βρε παιδιά, όλοι μπήκαμε κάποτε στον πειρασμό να αγοράσουμε ένα πειρατικό πρόγραμμα, όλοι καταφύγαμε σε αυτή τη λύση -ή έστω τη σκεφθήκαμε- όταν το πορτοφόλι μας ήταν άδειο και δεν μπορούσαμε να πληρώσουμε το original". Οχι, φίλε. Εσένα μπορεί το σκεπτικό αυτό να σε κάνει να νιώθεις καλύτερα, αλλά δεν είναι όλοι κλέφτες ή εν δυνάμει κλέφτες. Οσο για τις εταιρίες, γιατί δηλαδή να μη θέλουν να βγάλουν λεφτά; Φιλανθρωπικά ιδρύματα είναι; Οι εργαζόμενοι σε αυτές ζουν τις οικογένειές τους με τα "μπράβο" των χρηστών; Δεν καταλαβαίνω αυτή τη λογική, συγγνώμη. Οπως έχω ξαναγράψει από αυτήν τη στήλη, η ζωή είναι ωραία όταν είσαι 16 χρόνων και σε ταΐζουν οι γονείς σου, όταν όμως θα βγεις κι εσύ στην αγορά εργασίας, δεν θα θέλεις αυτό που φτιάχνεις με κόπο και ιδρώτα να το κλέβει κανείς - γιατί απλούστατα θα κλέβει εσένα τον ίδιο.



ΜΕΡΙΚΑ KILOBYTES RAM

Ρε παιδιά, εσείς πρέπει κάτι να έχετε με το περιοδικό "RAM". Όλο επιθέσεις του κάνετε. Ο άνθρωπος (συντάκτης του "RAM") που έγραψε το άρθρο όσον αφορά στα adventures απλώς εξέφρασε τις απόψεις του. Δεν νομίζω ότι ήταν ανάγκη να τον πάρει σβάρνα ο χάρος που λέγεται "Dark Side of Gaming" του κ. Τσουρινάκη. Και δεν είναι η πρώτη φορά που το περιοδικό σας επιτίθεται κατά του συγκεκριμένου εντύπου. Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που ο συντάκτης σας David Meftah άρχισε να λέει διάφορα για τον κ. Δήμου. (Αλήθεια, πού πήγε αυτός ο συντάκτης;) Πρέπει να ξέρετε ότι το "RAM", καλώς ή κακώς, ουδέποτε έχει ασχοληθεί με άλλα περιοδικά, τουλάχιστον με τον τρόπο που ασχολείστε εσείς μαζί του. Μήπως, τελικά, αυτό που πουλάει μας ενοχλεί; Μήπως, τελικά, αυτό που διαμορφώνει απόψεις μάς πειράζει; Μήπως κατά βάθος "ζηλεύουμε αυτό που ρεζιλεύουμε"; Στο κάτω κάτω το "RAM" ουδέποτε απαίτησε από εσάς να κάνετε καλύτερα τη δουλειά σας, π.χ. να παρουσιάζετε αναλυτικότερα, όπως αυτό, τις δοκιμές που κάνετε. Ο κ. Τσουρινάκης, όμως (τον οποίο εκτιμώ αφάνταστα), απαιτεί από το "RAM" να βγει και να ζητήσει δημόσια συγγνώμη. Αυτά τα πράγματα δεν είναι σοβαρά. Αν το "RAM" κάνει λάθος στο θέμα adventure, αυτό θα το κρίνουν οι αναγνώστες με τον εξής απλό τρόπο: δεν θα ξαναγοράσουν το περιοδικό. Ώρες ώρες, μου δίνει την εντύπωση ο κ. Τσουρινάκης ότι έχει υπό την προστασία του τα adventures. Δεν τολμάει κανείς να εκφέρει άποψη για τα adventures (περιοδικό, site στο Internet, αναγνώστης) και αμέσως τον κατακρίνει. "Τα adventures πέθαναν, τα adventures δεν πέθαναν" είναι κάτι που έχω βαρεθεί να διαβάζω από μερικές στήλες του περιοδικού εδώ και 1 χρόνο. Αν και δεν έχω άποψη επί του θέματος, πιστεύω αυτό είναι κάτι που θα το κρίνει ο χρόνος. Εξηγούμαι: Με τα παραπάνω δεν θέλω να γίνω ο συνήγορος του "RAM". Απλώς εκφράζω τις απόψεις μου. Λοιπόν, παρά τα μικροπροβλήματα που έχει το "PC Master", θα συνεχίσω να το διαβάζω όπως κάνω τα τελευταία 5 χρόνια (ταυτόχρονα φυσικά με το "RAM"). Λοιπόν, ελπίζω σε δημοσίευση γιατί είναι το τέταρτο γράμμα που γράφω αυτά τα 5 χρόνια και κανένα δεν δημοσιεύτηκε μέχρι τώρα. Κατανοώ το μέγεθος του γράμματος, αλλά τουλάχιστον, αν δεν το δημοσιεύσετε, στείλτε μου μια απάντηση για να ξέρω ότι το διαβάσατε.

Θοδωρής

▼ Αγαπητέ Θοδωρή,
Επειδή η στήλη "The Dark Side of Gaming" είναι προσωπική, μεταφέραμε την επιστολή σου στον ίδιο τον Αντρέα Τσουρινάκη. Ακολουθεί απάντησή του στα όσα μας γράφεις και τον αφορούν.

"Το γράμμα του φίλου Θοδωρή θίγει πάρα πολλά ζητήματα. Καταρχήν, θέλω να του πω ότι ο οποιος διάλογος προωθείται μόνο μέσα από την αντιπαράθεση των απόψεων. Πολύ περισσότερο, δε, όταν ένα ενημερωτικό περιοδικό, όπως στη συγκεκριμένη περίπτωση το 'RAM', κάνει κάποια σημαντικά λάθη, τότε είναι υποχρέωση όσων τα αντιληφθούν να τα υποδείξουν. Κάθε αναγνώστης από μόνος του δεν μπορεί να σχηματίσει άποψη, εκτός αν είναι άριστα ενημερωμένος. Πόσοι όμως αναγνώστες ενός περιοδικού είναι τόσο καλά ενημερωμένοι, ώστε μόνοι τους να αντιλαμβάνονται όλες τις ανακρίβειες που κάποια στιγμή μπορεί να γραφτούν, αν κάποιος άλλος δεν τους τις υποδείξει; Καλώς ή κακώς, μόνο έτσι θα μπορεί κάθε αναγνώστης να σχηματίσει μια πιο ολοκληρωμένη άποψη για τα θέματα που τον ενδιαφέρουν. Σε ό,τι με αφορά, δεν επιτέθηκα 'προσωπικά' κατά του περιοδικού. Κάτι τέτοιο δεν είναι και του χαρακτήρα μου. Απλώς επισήμανα μία κατάσταση, την οποία προσωπικά θεωρώ από πάρα πολλές πλευρές απαράδεκτη. Επίσης δεν θεωρώ 'τυχαία λάθη' όσα θίγω στο άρθρο μου. Γεγονότα που επαναλαμβάνονται με τον τρόπο αυτό δεν αποτελούν σύμπτωση. Για να αποδείξω, δε, πόσο άσχημη ήταν αυτή η παρουσίαση, αλλά και το πόσο λίγοι τελικά είναι οι πράγματι 'υποψιασμένοι αναγνώστες, αναφέρω το εξής, όπως μου επισήμανε ο φίλος της στήλης Γιώργος Μαραγκουδάκης: Στην παρουσίαση του Planescape που έκανε το "RAM", ο αρθρογράφος λέει ότι κινείσαι στο παιχνίδι μέσω διαστημοπλοίων! Δεν ξέρω πού το βρήκε αυτό ή πού το διάβασε, αλλά κάτι τέτοιο είναι τελείως λανθασμένο, και όποιος ξέρει λίγα πράγματα γύρω από το παιχνίδι προφανώς θα βάλει τα γέλια διαβάζοντάς το. Στο παιχνίδι κινείσαι μέσω ειδικών portals που σε μεταφέρουν σε άλλες χωροδιαστάσεις. Μη μου πεις ότι εσύ, που πιθανολογώ ότι θεωρείς τον εαυτό σου ενημερωμένο, δεν αντιλήφθηκες αυτό το 'λάθος'; Και αν ναι, γιατί δεν το αναφέρεις στο γράμμα σου; Δεν σε ενόχλησε μία τέτοια παρουσίαση; Αν κάποιος δεν το επισημάνει, τι γνώμη θα σχηματίσουν όσοι διαβάσουν για το παιχνίδι αυτό και δεν το έχουν παίξει; Επαναλαμβάνω ότι μόνο η αντιπαράθεση των απόψεων προάγει το διάλογο και την αναζήτηση της όποιας αλήθειας.

Αναφέρεις επίσης ότι βαρέθηκες να διαβάζεις για το αν τα adventures πέθαναν. Σου ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη, καθώς είναι προφανές ότι πρέπει να έχω κάνει σημαντικά λάθη για να μην έχεις καταλάβει ότι αυτό που ουσιαστικά λέω έναν χρόνο τώρα είναι ότι συνολικά ο χώρος των computer games περνάει τεράστια κρίση και το χειρότερο είναι ότι, προς το παρόν, δεν φαίνεται ορατή διέξοδος. Οι περισσότερες μεγάλες εταιρίες του χώρου έχουν πουληθεί πια σε άλλους οικονομικούς κολοσσούς, ενώ ταυτόχρονα υπάρχει μία σαφής κρίση προσανατολισμού στο τι παιχνίδια θέλουν να βγάζουν. Τελικά, στις ΗΠΑ θριαμβεύουν τα παιχνίδια "πώς να γίνετε εκατομμυριούχοι" και "Deer Hunter". Η Ευρώπη ευτυχώς "αντιστέκεται" ακόμη. Ενισχυτικό των απόψεών μου, ότι δηλαδή η κρίση δεν αφορά μόνο στα adventures αλλά σε όλα τα είδη παιχνιδιών, είναι και το γεγονός ότι ήδη έχουν ακυρωθεί 4 πολύ σημαντικές παραγωγές, οι οποίες μάλιστα ήταν σχεδόν ολοκληρωμένες - δύο πολυδιαφημισμένα action games, ένα strategy και ένα flight simulator, ενώ το περίφημο Quake 3 έχει ήδη απαγορευθεί σε σημαντικές ευρωπαϊκές χώρες, όπως η Γερμανία, αλλά και σε χώρες της Ασίας λόγω της υπερβολικής βίας που περιέχει. Και, δυστυχώς, δεν νομίζω ότι κάποιο ελληνικό περιοδικό έχει ενημερώσει τους αναγνώστες του για το θέμα αυτό. Συγγνώμη που σ' το αναφέρω, αλλά δεν μπορεί κάποιος να λέει "άσε το χρόνο να δείξει τι θα γίνει". Αυτό είναι αποστασιοποίηση από τα γεγονότα, που δεν καταλήγει πουθενά. Μόνο η ενεργητική παρέμβαση των χρηστών προς τις εταιρίες, τα περιοδικά και τους ειδικούς μπορεί να αλλάξει την κατάσταση. Τελειώνοντας, θέλω να τονίσω ότι κανείς δεν σου ζήτησε να μη διαβάζεις το 'RAM'. Είναι δικαίωμά σου να διαβάζεις όποιο περιοδικό θέλεις. Θα ήμουν, δε, ο τελευταίος που θα έλεγε σε κάποιον να μη διαβάσει συγκεκριμένο περιοδικό για οποιονδήποτε λόγο. Προσωπικά αυτό που με ενδιαφέρει είναι ότι όταν ένα περιοδικό διαλαλεί την 'παρουσίαση της χρονιάς' είναι υποχρεωμένο, και μόνο λόγω του σεβασμού προς τους αναγνώστες του, να έχει ψάξει πάρα πολύ αυτά που θα παρουσιάσει. Και, είτε σ' αρέσει είτε όχι, το συγκεκριμένο περιοδικό έχει κάνει πάρα πολλά 'φάουλ' στην επετειακή αυτή έρευνά του. Εγώ αυτό που προσπάθησα ήταν, από τη μια μεριά, να εντοπίσω αυτά τα 'φάουλ' και, από την άλλη, να καταδείξω ότι δεν ήταν τυχαία, όπως ίσως με-

ρικοί από εσάς πιστεύετε. Αν όμως τα γραφόμενά σου, τελικά, ασπάζονται και άλλοι αναγνώστες, λυπάμαι, αλλά φαίνεται ότι απέτυχα."

Αντρέας Τσουρινάκης

ΤΙ ΝΑ ΠΡΩΤΟΨΗΦΙΣΩ;

Αγαπητοί φίλοι, συντάκτες και εργαζόμενοι στο "PC Master",

Καταρχήν, χρόνια πολλά κι ευτυχισμένα για εσάς προσωπικά, τις οικογένειές σας, αλλά και για το αγαπημένο μας περιοδικό. Δεν θα ασχοληθώ με το millennium, γιατί πιστεύω ότι έχει πέσει θύμα εμπορικής εκμετάλλευσης το όλο θέμα. Θα ασχοληθώ, όμως, με τα αγαπημένα μας παιχνίδια και με την ψηφοφορία που μας προέκυψε στο τελευταίο τεύχος του '99.

Επειδή είμαι φίλος κυρίως των adventure games, θέλω να σας αναφέρω τη δυσκολία που συνάντησα στο να επιλέξω το καλύτερο κατά τη γνώμη μου παιχνίδι της κατηγορίας. Σε μικρότερο βαθμό, τέτοια δυσκολία συνάντησα και στις υπόλοιπες κατηγορίες. Ωστόσο, αναρωτιέμαι πώς μπορείς να αφήσεις απέξω τόσα παιχνίδια που αγάπησες χωρίς να έχεις μετά την αίσθηση ότι τ' αδίκησες. Πώς μπορείς να προδώσεις τους φίλους σου, που τον καθένα αγαπάς για διαφορετικό λόγο; Για παράδειγμα, στη δική μου επιλογή πρώτοι επιλαχόντες είναι το Day of the Tentacle, το πρώτο adventure που έπαιξα και το οποίο διαθέτει άψογο χειρισμό, φοβερό χιούμορ, πρωτότυπη πλοκή και έπαιζες με τρεις ήρωες χωριστά, η σειρά Monkey Island, για την οποία οι συστάσεις είναι περιττές, το Rama με τον καταπληκτικό κόσμο του, το Sam'n'Max, το υπέροχο Under a Killing Moon, καθώς και όλη η σειρά του αγαπητού μας Tex Murphy.

Σίγουρα, τέτοιου είδους διλήμματα θα έχουν και οι περισσότεροι αναγνώστες, γι' αυτό πιστεύω ότι η ψηφοφορία θα 'πρεπε να γίνει με ένα πιο εκτεταμένο ερωτηματολόγιο, όπου θα λαμβάνονται υπόψη διάφορα κριτήρια επιλογής.

Δεν πειράζει, όμως, ακόμα κι έτσι η σειρά Gabriel Knight και κυρίως το α' επεισόδιο (Sins of the Fathers) είναι για μένα το καλύτερο παιχνίδι που έχω παίξει για πολλούς λόγους:

α. Ομορφα γραφικά για την εποχή του. Πληθώρα τοποθεσιών.
β. Φοβερή πλοκή με ανατροπές, χιούμορ, μυστήριο, φόνους, φλερτ και δυνατό σεναριακό υπόβαθρο.
γ. Καλός χειρισμός (στην έκδοση που το γνώρισα εγώ).
δ. Αψογη δουλειά στον τομέα των ηθοποιών.
ε. Χρειάζεται να πω κι άλλα;

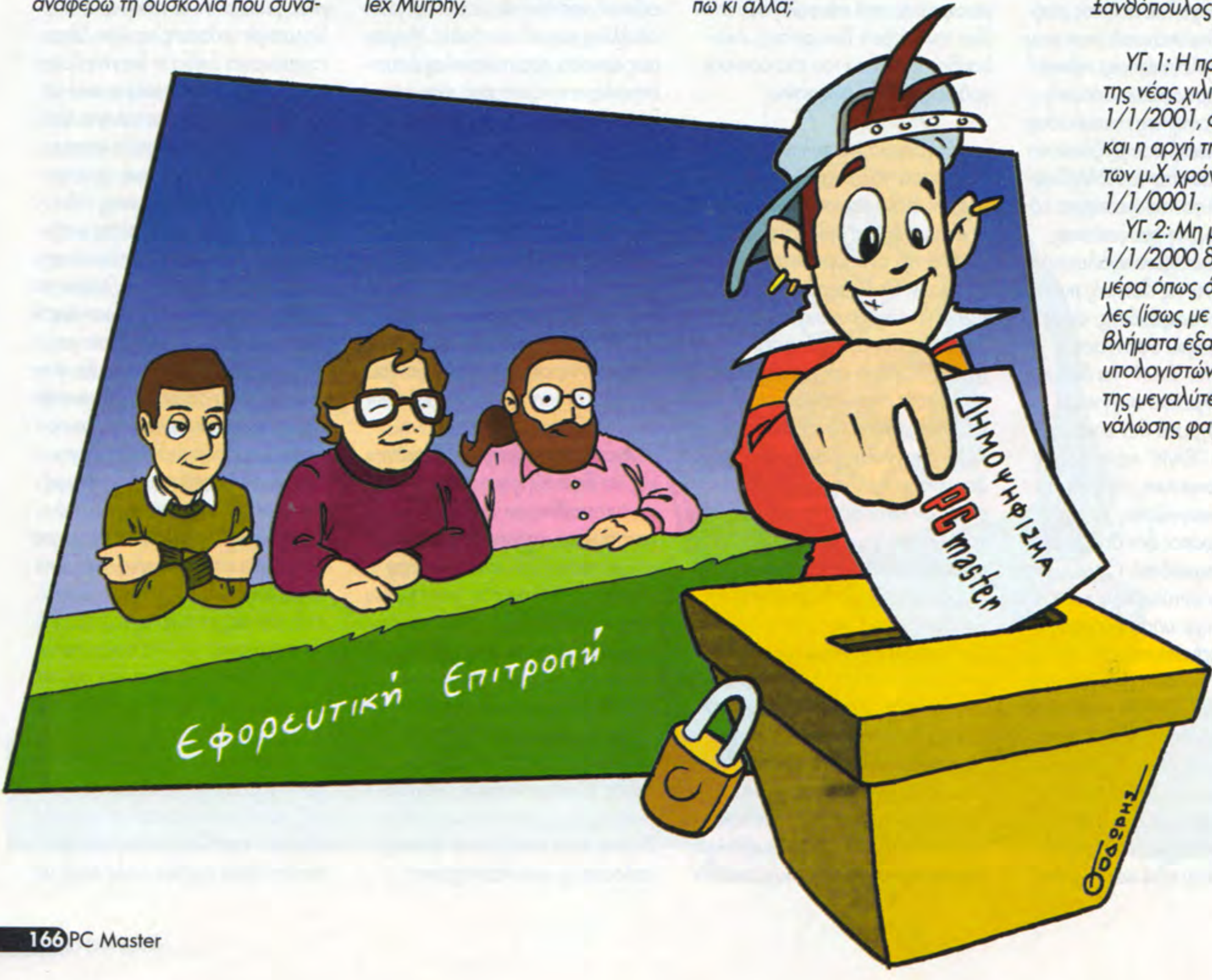
Απλώς, με την ευκαιρία, πρέπει να τονίσω ότι την επιλογή μου επηρέασε σημαντικά η συσκευασία, αφού προμηθεύτηκα τα GK I και II σε ειδική έκδοση που περιείχε τα CDs με τα παιχνίδια, τρέιλερ του GKII, CD με τη μουσική επένδυση του GKII, τη νουβέλα Gabriel Knight: Sins of the Fathers γραμμένη από την Jensen (αποτελεί και τη λύση του παιχνιδιού), μικρό κόμιξ, όπου υπάρχει η εισαγωγή στο GKIII και (με τη μορφή ηλεκτρονικού κόμιξ) η προϊστορία, δηλαδή η ιστορία του προ-προ-πάππου του Gabriel. Ιδιαιτέρως προσεγμένη δουλειά, δεν νομίζετε; Με την ευκαιρία, λοιπόν, θα 'θελα να ζητήσω να μας ενημερώνετε μέσω του "PC Master" για τέτοιου είδους κυκλοφορίες.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων. Εύχομαι υγεία, ευτυχία και αγάπη για την καινούρια χρονιά!

Ο πιστός αναγνώστης σας,
Ξανθόπουλος Κυριάκος

ΥΓ. 1: Η πρώτη ημέρα της νέας χιλιετίας είναι η 1/1/2001, όπως ήταν και η αρχή της μέτρησης των μ.Χ. χρόνων η 1/1/0001.

ΥΓ. 2: Μη μασάτε! Η 1/1/2000 θα είναι μια μέρα όπως όλες οι άλλες (ίσως με λίγα προβλήματα εξαιτίας των υπολογιστών αλλά και της μεγαλύτερης κατανάλωσης φαγητού).



Φίλε Κυριάκο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οπως καταλαβαίνεις, αν στη λίστα ζητούσαμε να ψηφίσετε, για παράδειγμα, τα 10 αγαπημένα σας παιχνίδια από κάθε κατηγορία, το ερωτηματολόγιο θα ήταν πολύ μεγάλο και αμφιβάλλω αν οι περισσότεροι αναγνώστες θα το απαντούσαν. Επίσης τα αποτελέσματα θα ήταν αμφιλεγόμενα, αφού για κάποιους το δεύτερο παιχνίδι των προτιμήσεών τους βρίσκεται σε αξία πολύ κοντά στο πρώτο, ενώ για άλλους απέχει παρασάγγας. Αν πάλι σας ζητούσαμε να βαθμολογήσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια σε μία κλίμακα, αυξάνονταν πολύ οι πιθανότητες να βγει πρώτο ένα παιχνίδι που θα το είχαν ψηφίσει σχετικά λίγοι αναγνώστες, αλλά θα το είχαν συμπεριλάβει πολλοί στις λίστες τους, έστω και με μικρή βαθμολογία. Ετσι, επιλέξαμε μια μέθοδο που και απλή για εσάς ήταν και τα αποτελέσματά της απεικόνιζαν όσο το δυνατόν πληρέστερα την πραγματικότητα.

Ο STELMAN ΣΧΟΛΙΑΖΕΙ

Αγαπητό "PC Master",

Δεν σας γλείφω, γιατί ξοδεύω μελάνι (και δεν υπάρχει πειρατικό). Ονομάζομαι Στέλιος Καμπάκης και στέλνω αυτό το γράμμα για πολλούς λόγους. Πρώτα, θα ήθελα να απαντήσω σε αυτόν τον άμυαλο που νομίζει ότι είναι σπουδαίος επειδή ακούει κλασική μουσική και παίζει adventures. Καταρχήν, θα ήθελα να τον ρωτήσω γιατί πιστεύει ότι όσοι παίζουν adventures και RPGs είναι "φιλοσοφημένοι" και "ώριμοι"; Μήπως γιατί αυτά τα είδη παιχνιδιών θέλουν πιο πολλή σκέψη από τα άλλα (βέβαια στα παιχνίδια "σκέψης" ή "ωριμότητας", αν μπορούμε να τα πούμε έτσι, δεν συγκαταλέγονται τα strategies); Μήπως νομίζεις πως το να παίζεις Tiberian Sun ή Heroes 3 είναι απλή υπόθεση επειδή απλώς ορμάς στη μάχη ή διαφημισμένα δεν αξίζουν; Ακόμα δεν μπορώ να καταλάβω πού βρήκες πως το MM7 είναι Doom-clone. Και θα σου εξηγήσω. Κάνε σύγκριση των δύο κόσμων των παιχνιδιών. Θα δεις πως στο MM7 ο κόσμος αποτελείται από ανθρωπάκια που τα ρωτάς δυο πράγματα και σου απαντούν συνεχώς τα ίδια (συνήθως συμβουλές για το παιχνίδι), από αυτούς που σου δίνουν promotions ή σε ανεβάζουν ένα επίπεδο δεξιοτεχνίας σε ένα skill και από αυτούς που προσλαμβάνεις. Από την άλλη, τα υπόλοιπα είναι όπως σχεδόν σε κάθε RPG (weaponshops, guilds κ.ά.). Αντίθετα, ο κόσμος του Fallout 2 είναι ζωντανός. Σχεδόν κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του προσωπικότητα και ακόμα κι αν δεν σου λέει κάτι χρήσιμο, σου δίνεται μια αίσθηση φυσικότητας καθώς δεν σου απαντάει με ένα ξερό "Καλώς ήρθες στη Celeste" ή "Οι πιο πολλοί experts είναι στην Erathia". Ακόμα και οι μαγαζάτορες έχουν προσωπικότητα στο Fallout 2 και, αν και υπάρχουν κάποιοι χαρακτήρες που δεν λένε και πολλά, προσδίδουν στην ατμόσφαιρα ή λένε διάφορα έξυπνα αστεία. Κάνε σύγκριση και του gameplay των δύο παιχνιδιών. Στο MM7 πρέπει να κάνεις συνεχώς αποστολές του στυλ "πήγαινε εκεί και σφάξε αυτόν", ή "πήγαινε εκεί και πάρε το τάδε αντικείμενο (σφάζοντας συνήθως τα πάντα ή κάνοντας invisibility)", ή "πήγαινε στο τάδε dungeon (ή μπουντρούμι αν το προτιμάτε) και σφάζοντας τα πάντα κάνετε κάτι". Γουάου! Μεγάλο βάθος gameplay. Πάλι καλά που έχει και ελεύθερη δράση, αλλιώς δεν θα διέφερε και πολύ από το Diablo (αν και ωραίο, δεν έχει αρκετό βάθος για να χαρακτηριστεί RPG). Αντιθέτως το Fallout 2 έχει βάθος στο gameplay, κάτι που οφείλεται κυρίως στο φυσικό του κόσμο και στο ότι δεν χρειάζεται μόνο δυνατό χαρακτήρα αλλά και σωστή διαβάθμιση των skills, καθώς και σωστή αλληλεπίδραση με τους χαρακτήρες. Στο Fallout 2 μπορείτε να μπείτε σε ένα μαγαζί και να το ληστέψετε ή να καταστρέψετε μια πόλη παίρνοντας έτσι αντικείμενα αλλά χάνοντας σε reputation. Δηλαδή το Fallout 2 σε φέρνει όσο το δυνατόν πιο πολύ στη θέση ενός ανθρώπου. Ακόμα, στο Fallout 2 μόλις σκοτώνεις κάποιον σου επιτίθενται μόνο όσοι σε βλέπουν, κι όχι όπως στο MM7 όπου οι άνθρωποι τρέχουν και οι φρουροί σου επιτίθενται. Δηλαδή, πιο απλά, το Fallout 2 ως RPG είναι καλύτερο από το MM7. Προς Θεού, δεν λέω πως το MM7 είναι άσχημο, απλώς δεν αξίζει τόσο όσο το Fallout 2. Ακόμα θα ήθελα να πω, για να κλείνω με αυτό το θέμα, πως τα παιχνίδια είναι ένας τρόπος διασκέδασης και όχι διάκρισης των ανθρώπων. Δηλαδή, εγώ που παίζω όλα τα είδη παιχνιδιών (με ιδιαίτερη αδυναμία στα RPGs και στα strategies) σε ποια κατηγορία ανήκω, κατά τη γνώμη σου; Το ίδιο ισχύει και για τη μουσική. Οπως είδες, οι συντάκτες του "PC Master" δεν συμφώνησαν μαζί σου γιατί απλώς ακούνε άλλο είδος μουσικής.

Τώρα, θα ήθελα να αναφερθώ στο γνωστό θέμα της πειρατείας. Δεν πιστεύω πως αυτό το περιοδικό πρέπει να επεκταθεί κι άλλο στο συγκεκριμένο θέμα, καθώς όλα όσα έπρεπε να ειπωθούν, ειπώθηκαν ήδη. Από το σύνολο των γραμμάτων φαίνεται πως υπάρχουν τριών ειδών άνθρωποι (όσον αφορά στο θέμα της πειρατείας). Αυτοί που λένε ζήτω η πειρατεία (Wintermute και Σία) και πιστεύουν πως είναι μάγκες, αυτοί που λένε η πειρατεία εκεί που είναι απαραίτητη δεν πειράζει (μαζί τους είμαι κι εγώ, γιατί να δώσω 100 χιλιάδες για την VB6 παίρνοντας μαζί κι ένα σωρό πράγματα που δεν θέλω;) και αυτοί που λένε κάτω η πειρατεία και την καταδικάζουν (σε αυτούς συγκαταλέγονται και οι συντάκτες του "PC Master"). Καλά κάνετε, παιδιά, κι αν η Microsoft ή οποιαδήποτε άλλη εταιρία μάς εκμεταλλεύεται, το σωστό είναι να την πολεμήσουμε με νόμιμα μέσα, αλλά όταν αυτό είναι αδύνατο, τότε καταφεύγουμε σε πλάγιες λύσεις. Ομως, το να παίρνουμε αντιγραμμένο ό,τι υπάρχει, αυτό είναι ζημιά για όλους, και για το κράτος, και για τις εταιρίες παιχνιδιών, και κατά συνέπεια και για εμάς τους gamers. Βέβαια, ο Wintermute θα έλεγε πως όλες οι εταιρίες μάς εκμεταλλεύονται και πως όσοι δεν παίρνουν πειρατικά είναι ηλίθιοι, γιατί απλώς δεν παρανομούν εις βάρος όλων για να κερδίσουν εκείνοι (αν και άμεσα με τη ζημιά των εταιριών χάνουν). Προσωπικά δεν θέλω να επεκταθώ σε αυτό το θέμα γιατί έχει καταντήσει γελοίο να στέλνει ο καθένας και από μία επιστολή, και θα σας παρακαλούσα να κάνετε και εσείς το ίδιο, καθώς νομίζω ότι υπάρχουν και άλλα πράγματα για να ασχοληθεί η στήλη "Αλληλογραφία". Αυτή η στήλη είναι ουσιαστικά ένας τρόπος επικοινωνίας με τους αναγνώστες σας. Μην τη χαραμίζετε για ένα χιλιοειπωμένο θέμα.

Τώρα σχετικά με αυτή την υπόθεση. Πώς είναι δυνατόν ένα περιοδικό που, όπως λέει, είναι ενάντια στην πειρατεία, να έχει σε κάθε τεύχος πάρα πολλές αγγελίες που αφορούν σε πειρατικά προϊόντα; Βγάζουν μάτι από μακριά. Θα μπορούσατε να μη βάζετε τέτοιου είδους αγγελίες. Μάλιστα, το περιοδικό γράφει και τρόπους για να αντιγράψεις CDs, λέγοντας πως όλα αυτά αφορούν μόνο σε όσους θέλουν να αντιγράψουν CDs για ασφάλεια. Μήπως πάτε να μας τρελάνετε; Το CD είναι τελείως ασφαλές μέσα στη θήκη του και αν δεν σου αρέσει, να πας να αγοράσεις μία. Πολλές φορές μου έχουν πέσει CDs, αλλά καμία φορά δεν είχα προβλήματα.

Τώρα θα ήθελα να αναφερθώ στο θέμα της διαφήμισης, με το οποίο ασχολήθηκε και ένας άλλος αναγνώστης σε προηγούμενο τεύχος (συγκεκριμένα αυτός που έγραφε όσα σχολίασα παραπάνω). Οντως η διαφήμιση παίζει σημαντικότατο ρόλο στις πωλήσεις ενός παιχνιδιού. Αυτό συμβαίνει γιατί υπάρχει κοινό μη ενημερωμένο ή άσχετο με τα PCs (πιστέψτε με, πάρα πολλοί), το οποίο επηρεάζεται από τις διαφημίσεις κάθε Quake που βγαίνει και επιδεικνύ-



ουν τα γραφικά του. Παραδείγματα υπάρχουν πολλά. Εγώ θέλω να δώσω το παράδειγμα του Dark Forces 2: Jedi Knight και του Quake 2. Το Jedi Knight είναι καλύτερο από το Quake σε όλους τους τομείς. Πρώτον, έχει καταπληκτική ατμόσφαιρα που, για να δημιουργηθεί, συμβάλλουν πάρα πολλοί λόγοι από τους οποίους εγώ θα ξεχωρίσω τους εξής: η τρομερή μουσική και τα εκπληκτικά γραφικά, η υπόθεση, το ότι ήσουν Jedi (και ό,τι συνεπάγεται αυτό), δηλαδή το ότι είχες lightsaber με το οποίο χτυπούσες και απέκρουες τις σφαίρες των εχθρών και, τέλος, τα όμορφα videos, καθώς και οι μάχες με τους Jedi. Ακόμα διέθετε μεγάλη ποικιλία όπλων, καθένα από τα οποία είχε δύο τρόπους χρήσης (με εξαίρεση το lightsaber που έχει έξι). Αφήστε που μπορούσες να διαλέξεις αν θα γίνεις καλός ή κακός, ενώ το ότι οι πολλοί τρόποι χρήσης των όπλων που προανέφερα, καθώς και οι ικανότητες της δύναμης έδιναν μια ξεχωριστή νότα στο παιχνίδι, αφού μπορούσες να παίξεις με πολλούς τρόπους. Αντίθετα το Quake 2 δεν έχει τίποτα παραπάνω, με εξαίρεση τα όμορφα γραφικά, όμως έγινε τεράστια επιτυχία λόγω της φήμης του. Αντίθετα το Jedi Knight δεν είχε τέτοια φήμη και δεν μπόρεσε να φτάσει το Quake 2 στις εκπληκτικές πωλήσεις που σημείωσε (σύμφωνα με έρευνες, αν δεν υπήρχε η πειρατεία, θα ήταν το πρώτο σε πωλήσεις παιχνίδι). Δεν λέω πως το Quake 2 είναι κακό παιχνίδι. Το αντίθετο, μάλιστα, απλώς το DF2: Jedi Knight το περνάει κατά πολύ, όπως και πολλά άλλα Doom-clones.

Τώρα θα ήθελα να θίξω το θέμα των απαιτήσεων στα παιχνίδια. Είναι απίστευτο αυτό που συμβαίνει. Πριν από έναν χρόνο όλα σχεδόν τα παιχνίδια ήθελαν P166, ενώ τα πιο πολλά τώρα απαιτούν P233 και μερικά θέλουν P166 ή και PII. Οι απαιτήσεις ανεβαίνουν με ραγδαίους ρυθμούς. Πριν από μερικά χρόνια ο 486 άντεχε για περίπου 3-4 χρόνια. Τώρα ένας υπολογιστής ύστερα από δύο χρόνια έχει παλιώσει. Μάλιστα, φαίνεται ότι κάθε εταιρία ακολουθεί τους δικούς της ρυθμούς. Ετσι, υπάρχουν παιχνίδια για τον P166, αλλά και παιχνίδια για PII καθώς και για P233, αποτελούν μάλιστα την πλειονότητα. Εχει δημιουργηθεί ένα κύμα που ανεβαίνει τόσο γρήγορα σε απαιτήσεις ώστε αχρηστεύει έναν υπολογιστή λίγο μετά από έναν χρόνο. Το κακό είναι πως όλη η ιστορία γίνεται μόνο για τα γραφικά, τα οποία παίζουν μικρό ρόλο. Ολα τα παιχνίδια έχουν τώρα 3D για να εντυπωσιάσουν. Μέχρι και το Panzer General 3D, λες και αυτό ωφελεί σε τίποτα.

Τέλος, θα ήθελα να συγχαρώ όλη την ομάδα του "PC Master". Από τότε που βγήκατε, βελτιώνεστε συνεχώς, αντίθετα με άλλα περιοδικά που συνήθως βελτιώνονται για λίγο και μετά πέφτουν, ανεβάζοντας την τιμή και ρίχνοντας τις σελίδες. Θα ήθελα να σας συγχαρώ και για τη στήλη "Utopia", καθώς αποτελεί κάτι ξεχωριστό στα περιοδικά γενικά. Ολοκληρώνοντας, ελπίζω σε δημοσίευση (χωρίς να νομίζω) και θα ήθελα απάντηση σε όλα (όχι όπως σε άλλες περιπτώσεις που απαντάτε ό,τι θέλετε ή ό,τι σας συμφέρει, κάτι καθόλου σωστό για οποιοδήποτε περιοδικό, πόσο μάλλον για το δικό σας).

Στέλιος -Stelman- Καμπάκης

Φίλε Στέλιο,

Φυσικά και θα απαντήσουμε όπως και σε όσα θέλουμε, όπως κι εσύ έχεις δικαίωμα να μας γράψεις ό,τι επιθυμείς. Από κει και πέρα, καθένας έχει δικαίωμα να κρίνει αν έπρεπε να θίξουμε κάτι και δεν το κάναμε.

Για τις "Αγγελίες", αν κάνεις τον κόπο να διαβάσεις την εισαγωγή της στήλης, θα δεις πως αναφέρεται σαφώς ότι "οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους". Τελεία και παύλα, λοιπόν, για αυτό το θέμα, το γράφουμε ΣΑΦΕΣΤΑΤΑ.



Σχετικά με τα CD Recorders, εάν η κατοχή τους είναι παράνομη, ας απαγορεύσουν οι αρμόδιοι την κυκλοφορία τους. Εφόσον δεν το κάνουν, καθένας έχει το δικαίωμα να τα αγοράσει και να τα χρησιμοποιήσει για "πάσα νόμιμη χρήση". Αν εσύ νομίζεις πως πρέπει, ντε και καλά, να τα έχει κάποιος στο σπίτι ή στο γραφείο του για να διακινεί πειρατικά CD-ROMs, λυπούμαστε αλλά... όποιος έχει τη μύγα μυγιάζεται! Οσο για το ότι "τα CDs είναι ασφαλή μέσα στη θήκη τους", τι να πούμε; Αφού είναι ασφαλή εκεί, μην τα βγάζεις ποτέ έξω για να μην κινδυνεύσουν...

Ο ΠΟΝΟΣ ΤΗΣ ΤΖΟΒΑΝΝΑΣ

Αγαπητό "PC Master", Επειτα από πολύ καιρό αποφάσισα να γράψω και εγώ ένα γράμμα σε εσάς, που θεωρώ πολύ καλούς φίλους γιατί μας βοηθάτε παντού. Μόνο συνταγές για παστίτσιο δεν μας δίνετε.

1. Απευθύνομαι στον Κατσιμάλη Γιώργο, επιστολή του οποίου δημοσιεύσατε στο τεύχος Ιανουαρίου 1999 στην στήλη "Αλληλογραφία". Γιώργο, έχω το Timelapse και ευχαρίστως να σ' το δανείσω να το παίξεις και όταν το τελειώσεις μου το επιστρέφεις (αλλά δεν το πουλάω). Επικοινώνησε μαζί μου στο giovanna@compulink.gr.

2. Θέλω να σας περιγράψω τον πόνο μου. Ασχολούμαι περίπου 12 χρόνια με τους υπολογιστές, στο γραφείο επαγγελματικά, στο σπίτι για διασκέδαση. Είμαι φανατική παίκτρια adventure και έχω στην κατοχή μου περίπου 73 παιχνίδια αγορασμένα στην πρωτότυπη έκδοσή τους, που όλοι γνωρίζουμε τις τιμές που πωλείται. Παλιότερα τρέχαμε και αγοράζαμε τα παιχνίδια μετά τα reviews του περιοδικού σας και η μόνη αγωνία μας ήταν να πάμε σπίτι, να τα φορτώσουμε στον υπολογιστή μας και να αρχίσουμε τα ξενύχτια για να τα λύσουμε. Τώρα όμως τα πράγματα έχουν αλλάξει. Ο,τι παιχνίδια και να αγοράσουμε, σιγά μην τρέξουνε στον υπολογιστή μας. Το ένα θέλει τον μισό σκληρό δίσκο μας για να τρέξει, αγοράζουμε καινούριο σκληρό, το άλλο θέλει άλλη κάρτα ήχου, άλλη κάρτα video κ.λπ. Για να μη μακρηγορώ, θεωρώ απαράδεκτο με την αγορά κάθε καινούριου παιχνιδιού να μας αναγκάζουν οι κατασκευαστές τους να αγοράζουμε ταυτόχρονα και έναν καινούριο υπολογιστή για να μπορέσουμε να το τρέξουμε. Πιστεύω ότι θα πρέπει να σεβαστούν τον μέσο χρήστη και τα παιχνίδια τους να είναι ανάλογα με τους υπολογιστές αυτού. Με τις συνεχείς αναβαθμίσεις σε hardware & software ο υπολογιστής μας έφτασε να είναι το ακριβότερο αντικείμενο που έχουμε στο σπίτι μας.

Συγγνώμη αν σας κούρασα, αλλά θεωρώ απαράδεκτο να έχω παιχνίδια άπαικτα γιατί θα πρέπει πρώτα να εξοικονομήσω χρήματα όχι για την αναβάθμιση του υπολογιστή μου που τα έχει όλα, αλλά για να αγοράσω αυτό που θέλουν αυτοί. Σταματάω να αγοράζω παιχνίδια καινούρια και θα ξαναπαίξω όλους τους παλιούς τίτλους ξανά και ξανά.

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Τζοβάννα Λαρίου
giovanna@compulink.gr

▼ Αγαπητή Τζοβάννα,
Μια χαρά τα λες. Αλλωστε, κι εμείς επανειλημμένα έχουμε αναφερθεί στο θέμα. Η μόνη λύση είναι αυτή που γράφεις στο τέλος της επιστολής σου: Επιστροφή στα παλιά παιχνίδια και αγορά καινούριων μόνο όταν απευθύνονται στο μέσο χρήστη κι όχι σε αυτούς που αλλάζουν υπολογιστές πιο συχνά κι από πουκάμισα. Δυστυχώς, όμως, πόσοι έχουν το κουράγιο να το κάνουν αυτό, όταν ξέρουν πως στις βιτρίνες έχει ήδη ξεμυτίσει ο νέος τίτλος με πρωταγωνιστή τον αγαπημένο τους ήρωα, μόνο που για να τρέξει απαιτεί Pentium στα 1.000MHz και τετραδιάστατη κάρτα γραφικών; Κι έτσι το παιχνίδι (σε βάρος μας) συνεχίζεται εσαεί... PC

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ πολύ παλιά παιχνίδια, που να χωράνε σε μία δισκέτα και να είναι δυνατή η αποστολή τους μέσω e-mail. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδημητρίου Κωνσταντίνος
E-mail: kostantinos_@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Total War, που είναι expansion του Warcraft 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χαραλαμπίδης Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: (0382) 27438

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα εξής παιχνίδια: Dune 2000 (Westwood), Carmageddon 2, Tomb Raider 2 Starring Lara Croft, Estatika 2, Command & Conquer (Red Alert), Grand Theft Auto και, τέλος, το παιχνίδι Champion Manager 3. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Μυλωνάς
Τηλέφωνο: (0221) 84109
E-mail: g_milonas@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ η εγκυκλοπαίδεια του NBA των τελευταίων 50 χρόνων, σε 2 CDs. Δώρο ένα καπέλο του NBA. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 5818908

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια FIFA 98 & 99, NBA Live 98 & 99, Heroes of Might & Magic 2, Ultimate Soccer Manager 98-99, Sim City 3000, Cm3 καθώς και CDs του "PC Master", τεύχη 102-113. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πασχαλίδης Ιωάννης
Τηλέφωνο: (0376) 22580

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι UBIK (3 CDs) πρός 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολίτης Ματθαίος
E-mail: napalm@x-treme.gr

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Αν ναι, η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games ή hardware. Καλές αγοραπωλησίες! Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα: Civilization: Call to Power, Age of Wonders, Rival Realms, Dark Reign, Thief, Warwind και Star General, όλα μαζί προς 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντινίδης Σπύρος
Τηλέφωνο: 6041719, 3698565
E-mail: skonstant@aia.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Broken Sword II προς 4.000 δρχ. και το Cybermage προς 3.000 δρχ., γνήσια και τα δύο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: (0321) 46138

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games και προγράμματα προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Εξίδης Κώστας
Τηλέφωνο: 0977 - 197160

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Ultima IX προς 10.000 δρχ. και Bleem προς 5.000 δρχ. Και τα δύο αυθεντικά και αμεταχείριστα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπελούρης Γιάννης
E-mail: ba97229@uom.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Brood War και Starcraft σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Φιλιππίδης Δημήτριος
Τηλέφωνο: (0392) 27464

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα original παιχνίδια Atlantis, Gabriel Knight 2, Zork Nemesis, Riven, Myst, Liath και Forbidden City. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πίτζας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 9812815

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Need for Speed: High Stakes, original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξανθάκος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 0932-972679

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Tiberian Sun (αυθεντικό) σε άριστη κατάσταση. Τιμή 9.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μήτσης Βαγγέλης
Τηλέφωνο: 6722023

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα PC games Toca2, Colin McRae Rally, Resident Evil και Kingpin προς 2.000 το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια και προγράμματα για PC, παλιές και νέες κυκλοφορίες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: (0932) 462013
E-mail: starlord_gr@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Dracula, FIFA 98, FIFA 99, FIFA 2000, Forbidden City, Blackstone Chronicles, Monkey Island 3, Lula, προς 3.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμαΐδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0381) 24960
E-mail: t_thomaidis@hotmail.com

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα επιτάχυνσης γραφικών Voodoo 2 12MB PCI. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζηδήμος Ιωάννης
Τηλέφωνο: (031) 705505

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής Intel 233MHz, MMX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παυλάκος Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: (031) 454583
E-mail: kostaspav@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium II 300MHz και mainboard GA-5AX Intel Aladdin V AGP set. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξανθόπουλος Χαρίτων
Τηλέφωνο: 6210586

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη Microvision A Professional Display System 14'' έγρωμη. Dot Pitch: 28mm/o.39 mm. Τιμή 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Οζγέ Σπυρίδων
Τηλέφωνο: 0945 - 740317

ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής στα 166MHz με H.D 1,01 GB και 8x CD-ROM. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τρασάνης Σίμος
Τηλέφωνο: 4924659

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών Matrox Mystique 2MB προς 5.000 δρχ. και Voodoo 2 12MB με το κουτί της, τους drivers της και τέσσερα παιχνίδια, προς 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσαχαλίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (051) 242825

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Fax-Modem US Robotics εσωτερικό στα 33.600 Kbps, στην τιμή των 15.000 δρχ. (τιμή συζητήσιμη). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 5818908

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών S3 Savage 4 32MB και δώρο NFS4, Toca 2, System Shock 2, Star Wars: Episode 1 Racer. Προτάσεις δεκτές. Τιμή 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψωμάς Σταμάτης
Τηλέφωνο: (0229) 38278

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ H/Y Intel Pentium 200MHz MMX, 32MB RAM, 2.1 σκληρός δίσκος, ATI Rage II+ 4MB 3D ESS, οθόνη 14'', ηχεία, πληκτρολόγιο, mouse, προς 130.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπράβου Δήμητρα
Τηλέφωνο: 3277535, 9735448
E-mail: bravos@hol.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Diamond Viper V300 PCI, προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πρωτογεράκης Σάκης
Τηλέφωνο: 0945 - 645151

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα οθόνης S3 Virge DX/GX 4MB 2D/3D προς 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολίτης Ματθαίος
E-mail: napalm@x-treme.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος Quantum Fireball 2,5 EL Ultra ATA 33 5.400rpm στην τιμή των 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γκαντής Τίμμυς
Τηλέφωνο: 9854834
E-mail: gandis@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CD-ROM Sony 2x, HD Quantum 52MB, κάρτα ήχου ExpertMedia 3240 3D. Δώρο το Monster Track Madness 2. Τιμή 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρετάκης Βύρων
Τηλέφωνο: 2716738
(βραδινές ώρες)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Mainboard προς 10.000 δρχ., Cpu Intel 166MHz προς 10.000 δρχ. και SoundBlaster 16 προς 5.000 δρχ. Επίσης πωλούνται 48MB RAM Sim προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αθανασιάδης Δημήτρης
Τηλέφωνο: (031) 931734
E-mail: athakis@med.auth.gr

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ προγραμματιστές με γνώση DirectX και Visual C ++ για την κατασκευή παιχνιδιού. Πλήρης απασχόληση και κατά προτίμηση από Θεσσαλονίκη. Επίσης, ζητούνται 3D animators με γνώση 3D Studio Max και Character Studio για πλήρη απασχόληση, από την MLS Multimedia. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέλιος Αναστασιάδης
E-mail: stelios@mls.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ προγραμματιστές-τεχνικοί, άριστοι χρήστες H/Y από Ο.Ε. πληροφορικής για μερική απασχόληση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: κ. Γιακουμής
Τηλέφωνο: 8042049, 0945 - 892974
E-mail: vlights@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Gamepad Destiny D2 με 6 κουμπιά, hot turbo, drivers στο κουτί τους, προς 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κάκκος Αλέξης
Τηλέφωνο: 5061406
E-mail: kakkosalex@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Joystick Destiny D5 digitally programmable, άριστης κατασκευής, σχεδόν αχρησιμοποίητο, μόνο 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωστάκης Βαγγέλης
Τηλέφωνο: 8974553

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι, 2 χειριστήρια , καλώδια ευρωπαϊκά και αμερικανικά, με 23 παιχνίδια, μόνο 80.000 δρχ. (κανονική αξία 160.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μουλιάκος Θέμης
Τηλέφωνο: 7701886

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κουπόνι extra σύνδεσης για HOL + 2 μήνες επιπλέον για όσους έχουν 12μηνη σύνδεση HOL. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πλευριτάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (0841) 33159

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Top Drive τιμόνι με πετάλ σε άριστη κατάσταση, με 4 button και λεβιέ ταχυτήτων και με δυνατότητα περιστροφής 180 μοιρών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπρίκας Χρήστος
Τηλέφωνο: 6526398
E-mail: apotre@usa.net

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με 2 dual shock χειριστήρια, memory card, 8 παιχνίδια και τσιπάκι. Σε άριστη κατάσταση και μόλις 3 μηνών. Τιμή 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λιάπης Γιώργος
Τηλέφωνο: 8310474

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ πρόσφατες κυκλοφορίες CDs για PC και PlayStation με πολλά demos δώρο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Ευστάθιος
Τηλέφωνο: 4613107

ΦΟΙΤΗΤΗΣ ηλεκτρονικός, επισκευές H/Y, λύσεις σε θέματα Hardware & Software, αναβαθμίσεις στο δικό σας χώρο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δρόσος Μάρκος
Τηλέφωνο: 9400867
E-mail: drososm@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ έξι δισκέτες για Game Boy, προς 3.000 δρχ. η καθεμία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζηπαναγιώτης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 4539581

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sega Game Gear έγχρωμο, σε άριστη κατάσταση, με κασέτα Mortal Kombat 2, μόνο 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νάζος Χαράλαμπος
Τηλέφωνο: (0247) 32871 PC

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε κι εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
SUPREME SNOWBOARDING

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Το μυστικό της επιτυχίας του περιοδικού που διαβάζετε οφείλεται, κατά κύριο λόγο, στη μέθοδο που ακολουθείται από τον αρχισυντάκτη και το διευθυντή σύνταξης. Η LucasArts, προκειμένου να βοηθήσει και τα υπόλοιπα περιοδικά του χώρου και να εξαλειφθεί έτσι το μονοπώλιο στο χώρο των περιοδικών για PCs, εξέδωσε έναν οδηγό-εγχειρίδιο με τίτλο "Πώς Να Γίνετε Καλός Αρχισυντάκτης". Εμείς δημοσιεύουμε μία φωτογραφία από την ενότητα "Το Μαστίγιο".

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

Σ	Κ	Ο	Υ	Λ	Ι	Κ	Α	Ρ	Η	Σ	Σ	Ε	Ρ	Τ	Π	Υ	Θ	Ι	Ο
Χ	Φ	Ν	Η	Υ	Ι	Κ	Λ	Ο	Π	Ο	Ι	Ο	Ι	Υ	Α	Ν	Ο	Σ	Π
Α	Τ	Ο	Ν	Η	Υ	Ξ	Κ	Α	Ο	Λ	Ξ	Μ	Κ	Θ	Τ	Η	Κ	Π	Κ
Ρ	Ρ	Β	Υ	Ω	Ψ	Η	Τ	Ο	Υ	Λ	Ι	Α	Σ	Ι	Ρ	Υ	Β	Υ	Ξ
Α	Β	Β	Ω	Ρ	Β	Ν	Η	Υ	Θ	Ε	Ι	Ν	Ο	Ο	Ι	Θ	Α	Ρ	Η
Μ	Ρ	Ο	Ω	Ψ	Ν	Ι	Ο	Κ	Δ	Π	Η	Ο	Ο	Π	Κ	Ξ	Σ	Ο	Γ
Ο	Ε	Γ	Υ	Σ	Ε	Ι	Κ	Ο	Α	Μ	Β	Υ	Π	Λ	Ο	Σ	Α	Π	Φ
Φ	Ω	Ι	Φ	Τ	Κ	Ι	Σ	Ω	Σ	Ψ	Χ	Σ	Ν	Κ	Σ	Η	Ν	Ο	Δ
Α	Ψ	Α	Μ	Χ	Σ	Υ	Τ	Τ	Κ	Ι	Κ	Ο	Ι	Ξ	Ν	Κ	Ι	Υ	Σ
Ι	Δ	Τ	Π	Ρ	Τ	Α	Ρ	Ι	Α	Ν	Ο	Σ	Α	Δ	Ι	Α	Σ	Λ	Ζ
Δ	Ω	Ζ	Ο	Η	Ξ	Κ	Σ	Ι	Λ	Κ	Β	Η	Κ	Ο	Κ	Ν	Τ	Ο	Σ
Ε	Β	Η	Ν	Ε	Δ	Ψ	Β	Ω	Α	Κ	Η	Μ	Ι	Υ	Ο	Ι	Η	Σ	Ο
Σ	Κ	Σ	Τ	Κ	Ι	Ο	Λ	Κ	Κ	Κ	Ν	Σ	Λ	Ζ	Λ	Ρ	Ρ	Γ	Τ
Α	Σ	Δ	Α	Ψ	Α	Γ	Φ	Δ	Η	Α	Ο	Η	Ο	Α	Υ	Υ	Ι	Φ	Ν
Ω	Β	Ν	Ζ	Γ	Κ	Ρ	Α	Τ	Σ	Α	Σ	Σ	Η	Σ	Κ	Ο	Α	Ψ	Υ
Σ	Ε	Ρ	Τ	Φ	Γ	Ω	Ε	Χ	Ψ	Ω	Ν	Ξ	Ν	Κ	Ο	Σ	Β	Ω	Ο
Σ	Ε	Ρ	Τ	Υ	Θ	Ι	Ο	Τ	Η	Ξ	Κ	Λ	Γ	Δ	Σ	Τ	Ι	Ν	Λ
Φ	Ι	Λ	Ι	Π	Π	Ι	Δ	Η	Σ	Μ	Α	Σ	Τ	Ι	Γ	Ι	Α	Ξ	Λ
Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Κ	Α	Φ	Ο	Υ	Ρ	Ο	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ε
Τ	Ε	Μ	Π	Ε	Λ	Η	Δ	Ε	Σ	Ν	Σ	Μ	Ο	Λ	Θ	Υ	Τ	Φ	Σ

1) ΣΚΟΥΛΙΚΑΡΗΣ
2) ΜΠΕΛΛΟΣ
3) ΒΟΥΤΣΑΣ
4) ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ
5) ΤΟΥΛΙΑΣ
6) ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ
7) ΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ
8) ΜΑΝΟΥΣΟΣ
9) ΚΡΑΤΣΑΣ
10) ΠΑΤΡΙΚΟΣ
11) ΚΑΡΕΤΣΟΣ
12) ΚΑΦΟΥΡΟΣ
13) ΔΟΥΖΑΣ
14) ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ
15) ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ
16) ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ
17) ΚΥΡΙΑΚΟΣ
18) ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος μερικοί από τους συντελεστές του "PC Master".

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	ROCK RAIDERS	AGE OF WONDERS	NHL CHAMPIONSHIP 2000	ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς σφάλματα και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΧΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Πονηρές ερωτήσεις αναζητούν έξυπνες απαντήσεις: Τις δικές σας!

- Τι εμφανίζεται τρεις φορές μέσα σε ένα δευτερόλεπτο, μία φορά σε ένα λεπτό, μία σε μία ημέρα και καμία μέσα στην αιωνιότητα;

Απάντηση: ____________________

- Αυτός που το φτιάχνει δεν το χρειάζεται, αυτός που το αγοράζει το θέλει για κάποιον άλλον και αυτός που το χρησιμοποιεί δεν το ξέρει. Τι είναι;

Απάντηση: ____________________

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Οταν κάποια στιγμή πεθαίνει ο Bill Gates και φτάνει στην είσοδο του Παραδείσου, τον περιμένει για τη γνωστή αξιολόγηση της ζωής του ο Αγιος Πέτρος. Του δείχνει δύο οθόνες όπου εικονίζονται ο Παράδεισος και η Κόλαση αντίστοιχα. Σε αυτήν που δείχνει την Κόλαση, ο Billακος βλέπει ατέλειωτες αμμουδιές, καλλίγραμμες ημίγυμνες γυναίκες και πλουσιότατα μπουφέ. Η οθόνη που απεικονίζει τον Παράδεισο δείχνει μόνο παράσιτα.

- *Κόλαση! Κόλαση! φωνάζει εκστασιασμένος ο Bill.*
- *Εγινε, του λέει ο Αγιος Πέτρος και του ανοίγει τις πόρτες της Κόλασης.*

Αφού σκουπίζει τα σάλια του, ο Bill μπαίνει μέσα όλο χαρά. Ομως εκεί τι βλέπει; Μεγάλα καζάνια, λάβα, φωτιές και μία αποκρουστική δυσωδία από καμένη σάρκα.

- *Μα δεν ήταν έτσι όταν τα είδα στην οθόνη. Με δουλεύεις, ρε Πετράκη (sic);*
- *Όχι, μωρέ Bill. Απλώς αυτό που είδες ήταν η alpha version!*

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και συμπληρώστε τα γράμματα που αντιστοιχούν σε αυτές στα έξι κουτάκια. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα ενός από τους Undead ήρωες στο Heroes Of Might And Magic 3: Armageddon's Blade.

1	2	3	4	5	6

1 Είναι το ultimate artifact στο Heroes Of Might And Magic 3
- A. Το πρώτο τεύχος του "PC Master"
- C. Τα "Angel Feather Arrows"
- N. Το "The Grail"

2 Τι σημαίνουν τα αρχικά CD-ROM;
- A. Compact Disc - Read Only Memory
- O. Consumer Device - Rendered Obsolete In Months
- K. Τίποτα, απλά δεν έβρισκαν άλλη ονομασία

3 Αγαπημένη τηλεοπτική σειρά φαντασίας του αρχισυντάκτη του περιοδικού.
- D. Καλημέρα Ζωή
- E. Z-Folders
- G. X-Files

4 Πώς τιτλοφορείται το νέο Tomb Raider;
- A. The Last Revelation
- O. The Last Temptation
- P. The Infernal Machine

5 Πώς ονομάζεται το πρώτο ελληνικό on-line RPG;
- Y. The 5th Element
- S. The 4th Coming
- Q. The 4th Arrival

6 Πρόσφατο adventure από την Cryo Interactive.
- H. Atlantis II
- I. Nea Liosia II
- J. Gabriel Knight III

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 116. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 24 Φεβρουαρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 21η Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 119. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Απριλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E., και την Despec.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛ.: ....

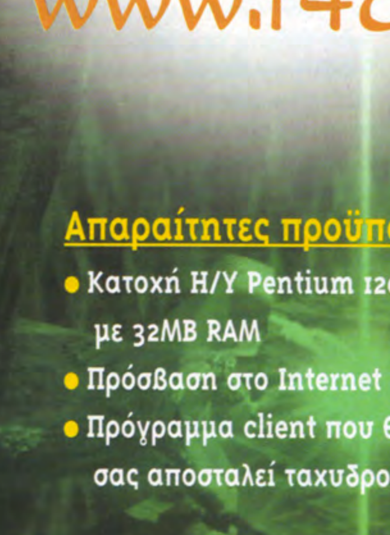
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

The 4th Coming

Απόλαυσέ το και εσύ ΔΩΡΕΑΝ για 1 εβδομάδα στη διεύθυνση www.t4c.gr

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς

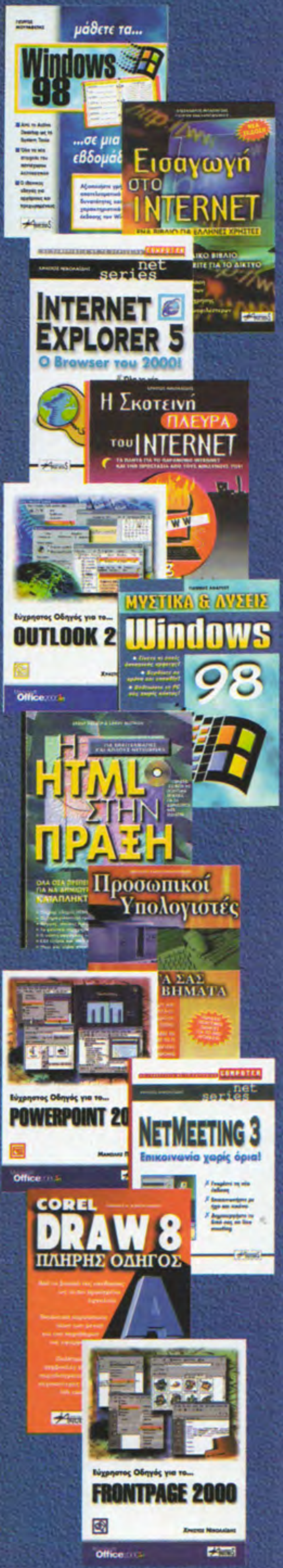


* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους **ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ!**

- ✔ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
- ✔ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- ✔ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
- ✔ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

DIGI con

Το "The 4th Coming" είναι μία on-line υπηρεσία της Digital Content



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Δίκτυα-Internet			
ΕΒ-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
ΕΒ-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
ΕΒ-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
ΕΒ-00-271	FrontPage 98	133	3.500
ΕΒ-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
ΕΒ-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
ΕΒ-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
ΕΒ-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
ΕΒ-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
ΕΒ-00-218	web.guide	308	6.800
ΕΒ-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
ΕΒ-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
ΕΒ-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
ΕΒ-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
ΕΒ-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
ΕΒ-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
ΕΒ-00-260	Intranets	360	6.200
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
ΕΒ-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
ΕΒ-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
ΕΒ-00-194	Μάθετε τα Windows 95... σε μια εβδομάδα!	141	4.200
ΕΒ-00-193	Windows 95	349	4.200
ΕΒ-00-084	Windows NT	441	4.200
ΕΒ-00-150	Unix	836	9.900
ΕΒ-00-093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.500
ΕΒ-00-202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.200
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-252	Microsoft Office 97	406	5.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
ΕΒ-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
ΕΒ-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
ΕΒ-00-236	Μάθετε το Word 7... σε μια εβδομάδα!	292	4.200
ΕΒ-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
ΕΒ-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
ΕΒ-00-265	Lightwave	110	3.500
ΕΒ-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
ΕΒ-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
ΕΒ-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
ΕΒ-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3.500
ΕΒ-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6.800
ΕΒ-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α			
Management			
ΕΒ-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
ΕΒ-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
ΕΒ-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
ΕΒ-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
ΕΒ-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
ΕΒ-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100
ΕΒ-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
ΕΒ-00-152	Project «Νώε»	253	4.600
ΕΒ-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
ΕΒ-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
ΕΒ-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	23	4.600
ΕΒ-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100
Marketing			
ΕΒ-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
ΕΒ-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
ΕΒ-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
ΕΒ-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
ΕΒ-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100
ΕΒ-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600
Πωλήσεις			
ΕΒ-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
ΕΒ-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
ΕΒ-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
ΕΒ-00-010	Η στρατηγική του Direct Mail	232	4.600
Γενικά			
ΕΒ-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Έλληνα	195	4.600
ΕΒ-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
ΕΒ-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
ΕΒ-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
ΕΒ-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
ΕΒ-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600
ΕΒ-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
ΕΒ-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200
Λ Ο Γ Ο Τ Ε Χ Ν Ι Α			
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor
500 MHz
Motherboard με Intel®
BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB
8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive
8MB AGP με επιταγχυντή
3D & TV OUT
17"(1280x1024) Color Monitor
1.44 FDD
128 bit Sound Card
Keyboard & Mouse

intel inside pentium III

319.000
ή **35.900** x 12 Μήνες*

EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Processor
433 MHz
Butterfly ZX Motherboard
up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB
8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive
15" Color Monitor
1.44 FDD
Sound Card
Keyboard & Mouse

intel inside celeron

239.000
ή **26.900** x 12 Μήνες*

ΔΩΡΟ ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ EPSON

EXPERT Professional

Intel® Celeron™ Processor
500 MHz
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB
8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive
8 MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600 x 1280)
1.44 FDD
Sound Card
Keyboard & Mouse
56k Fax-Modem

intel inside celeron

249.000
ή **29.900** x 12 Μήνες*



SONY Trinitron 15"

Μέγιστη ανάλυση: 1280x1024
Βήμα κουκίδας: 0.25 mm
3 χρόνια εγγύηση
TCO '95 Προδιαγραφές
χαμηλής ακτινοβολίας

67.900
ή **7.900** x 12 Μήνες*

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β'
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ
ΓΛΥΦΑΔΑ
Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ - SERVICE ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ